ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE • KONKURSY

PC GAMER

Gry Komputerowe

czerwiec 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

6/00

ZRECENZOWALIŚMY!

STARLANCER

SIĘGNIJ GWIAZD RAZEM Z NAMI!

W NUMERZE 16 STRON WIĘCEJ...

ZRECENZOWANE!

EURO 2000, TACHYON: THE FRINGE, LEMMINGI REWOLUCJA, GUNSHIP! MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION MAJESTY, ENEMY ENGAGED

OBSZERNE PREVIEW!

GROUND CONTROL

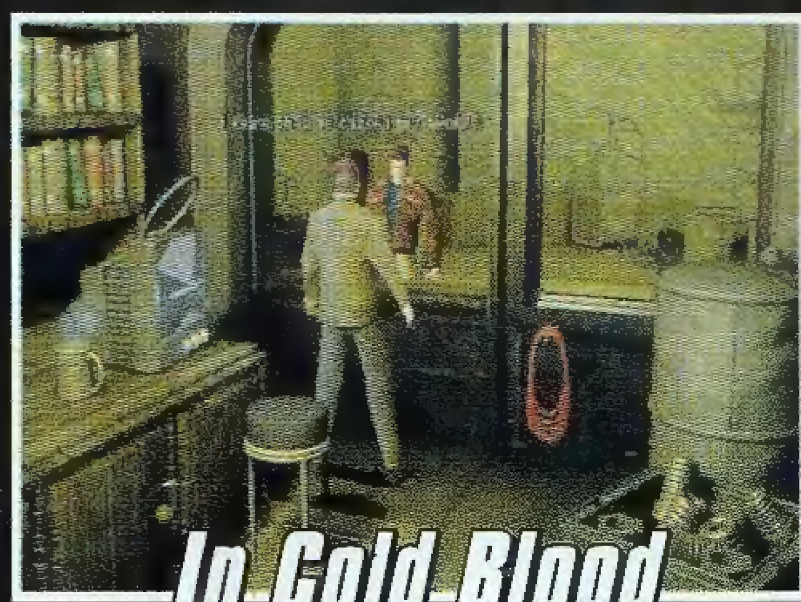


„COMMAND & CONQUER" - STRZEŻ SIĘ. NADCHODZĄ!

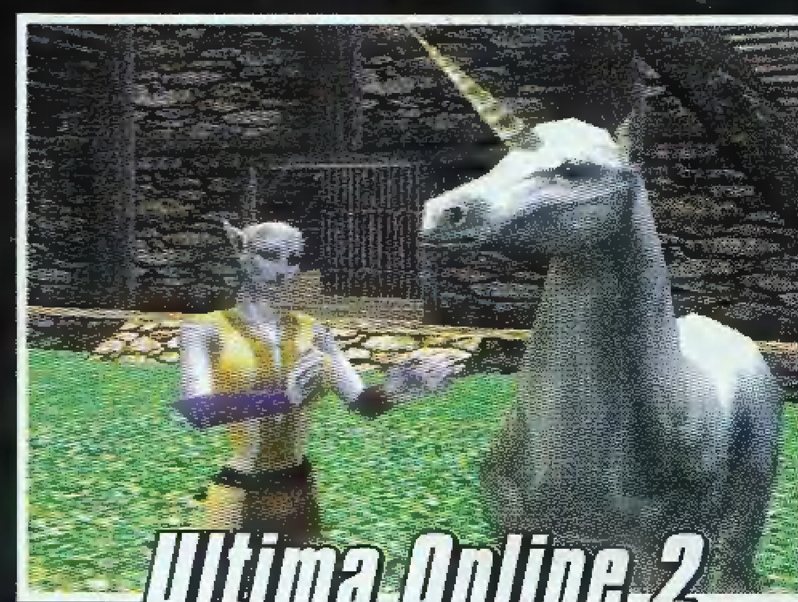


Zapowiedzi


Halo


In Cold Blood


Mafia


Ultima Online 2

Nadchodzi gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

SUPER CENA 79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

MITOLOGIA

AKCJA

STRATEGIA

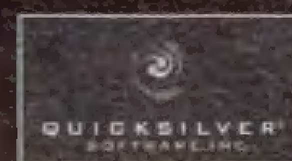
Nowatorskie połączenie najlepszych elementów strategii oraz RPG

Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, które Odyseusz dokonał w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko łut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić z każdego śmiertelnika herosa. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę, zmierzyć się ze wszystkimi mitologicznymi bestiami i udowodnić, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami ludu...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami .
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale sceneria - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za 2 krążki CD!





Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT www.cdprojekt.com



Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

OD REDAKCJI...

Od wielu już lat obserwujemy komputeryzację naszego otoczenia, co ma niewątpliwy wpływ na nasze codzienne życie. Dziś telefony komórkowe, komputery przenośne, konsole do gier, czy coraz bardziej wszechobecny Internet, nikogo już nie dziwią.

Mało tego, sprzęt kupiony rok czy dwa lata temu, który wówczas był szczytem techniki i oczywiście przedmiotem naszych marzeń, dziś jest już przestarzały. To doprawdy okropne, ale cóż, gwałtowny rozwój technologii narzuca nam takie tempo. Kto nie nadąża, wypada z gry - takie są okrutne reguły czasów, w których żyjemy. Podążając za wyzwaniami, jakie zostały postawione przed nami u progu XXI wieku, postanowiliśmy powołać do życia „Edycję DVD" naszego pisma. Jest to wielki eksperyment, bo komputerowe czytniki DVD są nowością i doprawdy trudno oszacować ich ilość w naszym kraju. Mamy jednak nadzieję, że upowszechnianie się tego nowego nośnika będzie szło w parze z rozwojem naszego pisma. A musicie wiedzieć, że zawartość jednej płyty DVD to objętość prawie ośmiu klasycznych płyt CD. Wystarczy więc prościutkie obliczenie matematyczne, żeby przekonać się, jak dużo oszczędzacie przesiadając się na płyty DVD. Przyjmijmy, że średnio cena gazetki z płytą CD wynosi 10 zł. Pomnóżmy to teraz przez 8 i porównajmy z ceną pisma z DVD. Szok! Ale to dopiero początek, bo pojemność krążka DVD będzie można w niedalekiej przyszłości podwoić, potroić itd. Pozostaje jeszcze kwestia ciekawych materiałów do zapełnienia tak olbrzymich objętości, ale to już pozostawcie nam. Jesteśmy przekonani, że każdy następny krążek będzie coraz lepszy, więc wszystkich, którzy wahają się jeszcze czy kupić napęd DVD, odpowiadamy - kupujcie! A do kompletu koniecznie „Gry Komputerowe - Edycja DVD".



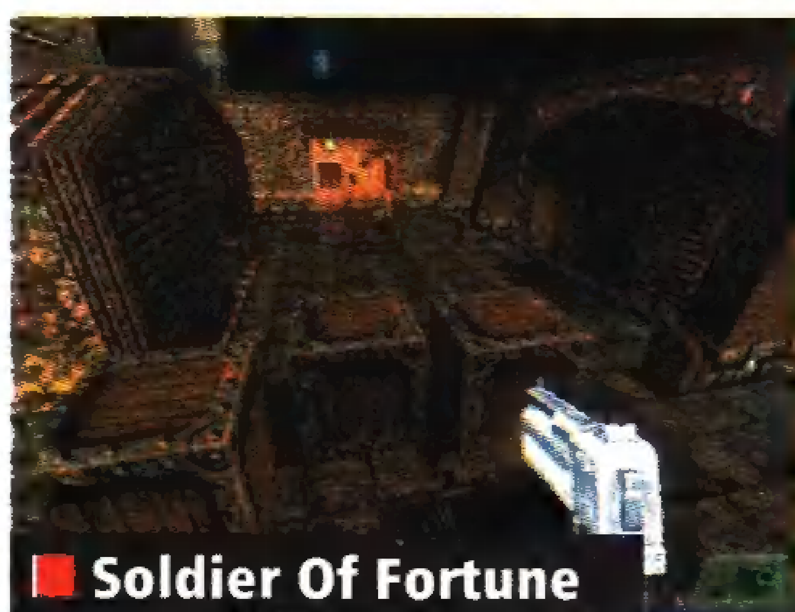
REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE, TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20

ZAPOWIEDZI

34 Anachronox
36 Battle Isle IV
26 Ground Control
32 Halo
12 In Cold Blood
10 Mafia
40 Pompei PL
38 Soulbringer
14 Startopia
30 Team Fortress 2
20 Ultima Online 2


Mafia

PORADY


Soldier Of Fortune

86 Soldier of Fortune

STAŁE DZIAŁY

80 Hardware
19 Rozwiązania konkursów
94 Listy
6 Na CD
95 Na Wesoło
89 Promocja Prenumeraty
78 Retro

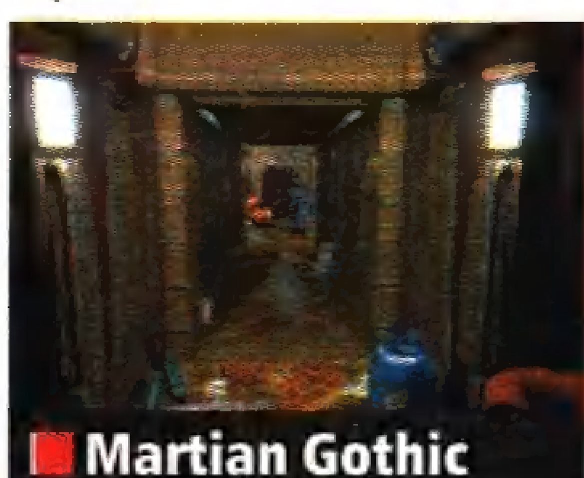

Retro: Dune 2000

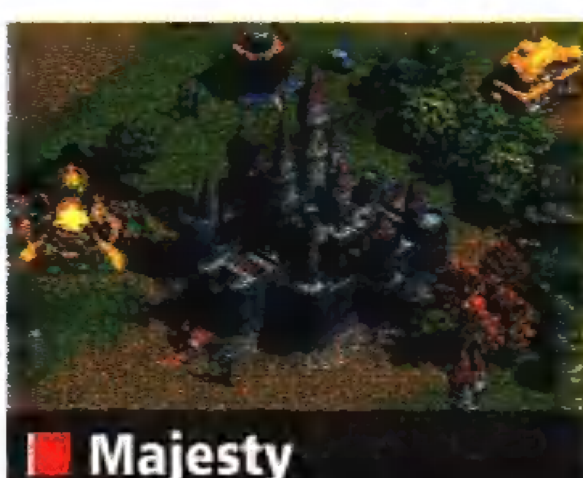
CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W CZERWCU...

77 Command & Conquer: WorldWide Warfare
76 Case Closed
76 Chatka Małolatka
64 Enemy Engaged
56 Euro 2000
74 Force 21
68 Gunship!
66 Invictus PL
62 Lemmingi Rewolucja
70 Martian Gothic: Unification
60 Majesty
72 Rollcage Stage II
46 Shadow Watch
55 Star Trek: Hidden Evil
42 Starlancer
58 Tachyon: The Fringe


Starlancer


Euro 2000


Martian Gothic


Majesty

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 6/2000 (71)
rok ósmy

scan Vanes 2016 thx for Duncan rekki and profes

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: *gk@cgs.com.pl*
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
Romuald Wawrzyniak
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek),
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
oraz (Gruby)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

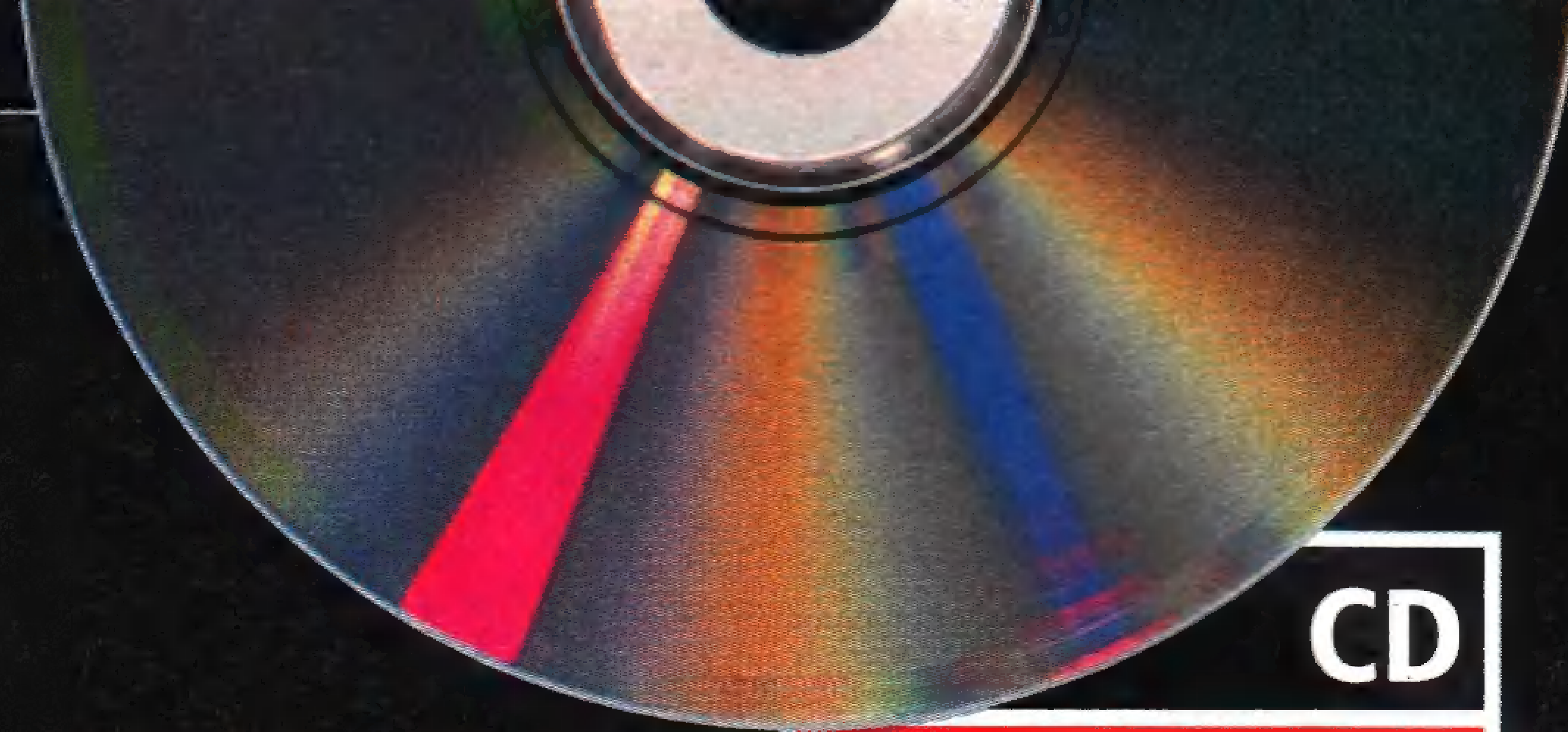
DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: *reklamacje@cgs.com.pl*

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN, TOTAL PLAYSTATION

NA CD



CD

Witam, witam serdecznie wszystkich zgromadzonych. Bez zbędnych wstępów, o razu zabieramy się do roboty. Miłego testowania! KRZYCHOO

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

DAIKATANA

EIDOS
P200, 32MB RAM, WIN95/98



„Daikatana" to od bardzo dawna spodziewany produkt. Świadomość, iż tworzył ją John Romero, człowiek którego zręczne palce napisały niegdyś wspaniałego „Doom'a", jeszcze bardziej podniecała graczy i powodowała, że z wielką niecierpliwością oczekiwaliśmy na ten produkt. Teraz oddajemy w Wasze ręce pierwsze demo tej gry, w którym mamy możliwość gry na jednego gracza.

W „Daikatanie" wcielamy się w skórę niejakiego Hiro Miyamoto, który wraz ze swoją drużyną rusza w świat, aby przeciwstawić się najgroźniejszym żyjącym stworzeniom. Engine gry, mimo że oparty o nienowego już Quake'a 2, zasługuje na słowa pochwały, bowiem do obsługi bardzo starannej i ciekawej grafiki nie jest wcale potrzebny bardzo mocny komputer.

Czy Johnowi udało się stworzyć grę na miarę swego pierwszego dziecka – „Doom'a"? Wystarczy, że uruchomicie to demo i po chwili się przekonacie!



KLAWISZOLOGIA:
W – przód
S – tył
A – step w lewo
D – step w prawo
CTRL – atak
SPACJA – skok
ENTER – użycie przedmiotu
C – kucanie
Q – następna broń
E – poprzednia broń
KURSOR LEWO – lewo
KURSOR PRAWO – prawo
SHIFT – bieg
INS – spojrzenie w górę
DEL – spojrzenie w dół
END – centrowanie widoku
\ – rozglądanie za pomocą myszy
= – zwiększenie rozmiaru ekranu
– – zmniejszenie rozmiaru ekranu
F2 – zapisanie stanu gry
T – tryb rozmowy
Y – tryb rozmowy z drużyną
1-0 – wybór broni







DIE HARD TRILOGY 2

FOX INTERACTIVE
P200, 32MB RAM, WIN95/98

Gra stanowi połączenie trzech różnych gatunków – TPP, samochodówki i „celowniczka". Każdy z tych trzech trybów został dopracowany prawie do perfekcji, o czym zdążycie się przekonać uruchamiając to demo. Polecamy wielbicielom Brusa Willisa i jego przepoconego podkoszulka.

KLAWISZOLOGIA:

Tryb TPP:
KURSOR DO GÓRY – przód
KURSOR DO TYŁU – tył
KURSOR W LEWO – lewo
KURSOR W PRAWO – prawo
LEWY CTRL – strzał
SPACJA – eksplozja
LEWY ALT – akcja
A – wybór broni
S – wybór ładunku wybuchowego
LEWY SHIFT – chód
Z – strafe mode
Q – step w lewo
W – step w prawo

Tryb samochodowy:
KURSOR DO GÓRY – przód
KURSOR DO TYŁU – hamulec
KURSOR W LEWO – lewo
KURSOR W PRAWO – prawo
X – cofanie
LEWY CTRL – hamulec ręczny
LEWY SHIFT – nitro
C – kamera z tyłu
S – następna kamera
A – poprzednia kamera

Tryb „celowniczka":
RUCH MYSZY – ruch celownika
PPM – przeładowanie broni
LPM – strzał

GUNSHIP!



HASBRO INTERACTIVE
P233, 32MB RAM, WIN95/98

„Gunship!" to symulator śmigłowca. Akcja gry rozgrywa się podczas kolejnego globalnego konfliktu na Ziemi, rozpętanego jak to zwykle bywa, w Europie. Element symulacyjny potraktowano trochę z przymrużeniem oka na rzecz prostoty obsługi. Podczas gry bardzo przydatny jest klawisz Q wyświetlający pomoc i całą klawiszologię. Tu podaliśmy jedynie podstawowe klawisze, niezbędne do kierowania lotem.

KLAWISZOLOGIA

F1 - F4 – zmiana kamery
F5 - F8 – zmiana uzbrojenia
1 - 6 – zmiana menu komunikacyjnego
7 – wyznaczenie celu
– – zmniejszenie wysokości
= – zwiększenie wysokości
BACKSPACE – chaffy i flary
TAB – zamyka / otwiera menu komunikacyjne
Q – ekran pomocy
U – centruje widok
I – operacje na kokpicie
\ – chat mode
A – autopilot
F – wstrzymuje ogień
KURSORY – kontrola lotu



EUROLEAGUE FOOTBALL

DINAMIC
P200, 32MB RAM, WIN95/98

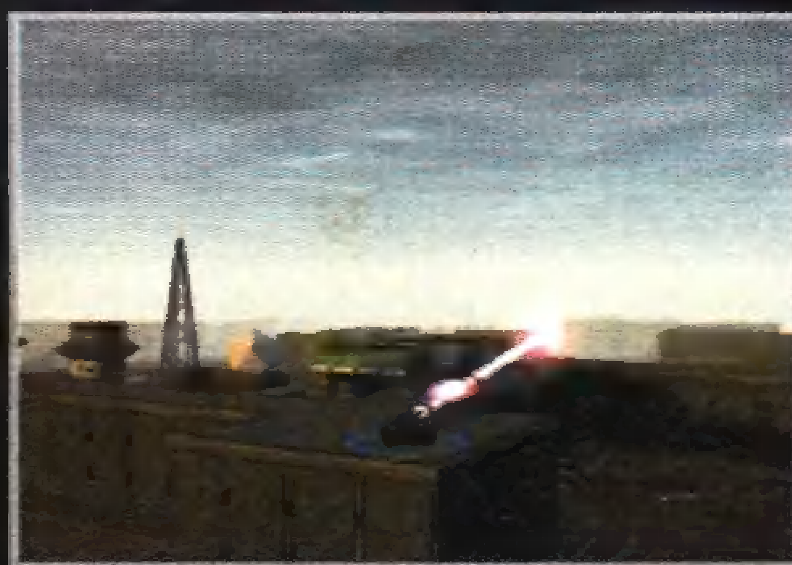


Stwórz drużynę piłkarską swoich marzeń w tym wspaniałym managerze piłkarskim. Gra posiada doskonałą grafikę i animację rodem z „FIFA 2000". Elementy manadżerskie to połączenie najlepszych cech.

DOGS OF WAR

TALONSOFT
PII 300, 32MB RAM, WIN95/98





Jest to bardzo nowatorska strategia czasu rzeczywistego. Pierwsze, co przykuło nasz wzrok, to naprawdę doskonała grafika, istny majstersztyk, wymagający niestety jednocześnie mocnego komputera.
Jeśli przypomnicie sobie „Shogun Total War" – to wiedzcie, że tu grafika jest bardzo podobna, z tą różnicą, że zamiast armat i żołnierzy z włóczniami mamy czołgi i super nowoczesne wojsko.

METAL FATIGUE

PSYGNOSIS
P200, 32MB RAM, WIN95/98

Oto strategia czasu rzeczywistego w wykonaniu Psygnosis, firmy, która dotychczas specjalizowała się w zręcznościówkach. Odejście od swej specjalizacji wyszło jej całkiem nieźle, zresztą najlepiej będzie, jeżeli sami sprawdzicie.

KLAWISZOLOGIA
LPM – wybór jednostki
PPM – ruch / atak jednostki
CTRL+1–0 – przyporządkowanie grupy do klawisza
1–0 – wybór grupy
INS/DEL – ruch kamery
HOME – centruje widok na bazie



VYRUZ

CHILICON VALLEY
P166, 24MB RAM, WIN95/98

Ziemia, rok 2030. Wszystko opanowane przez Untel Empire. Policja, wojsko, instytucje, ludzie... Tylko Vyruzy pozostały niezależne i tylko one mogą stawić czoło wciąż pogarszającej się sytuacji. „Vyruz" jest prostą zręcznościówką, ale jednocześnie jakże grywalną! Polecamy.

KLAWISZOLOGIA:
F1 – pomoc
CTRL/LPM – fire
KURSORY/RUCH MYSZĄ – sterowanie

HUNT FOR THE RED BARON

FIENDISH GAMES
P233, 32MB RAM, WIN95/98



„Hunt for The Red Baron" to zręcznościowa adaptacja jednego z najbardziej znanych symulatorów lotu. Jeśli jesteś zagorzałym fanem skomplikowanych i realistycznych symulacji, to nie znajdziesz tu nic dla siebie. Natomiast, o ile preferujesz dobrze wykonane zręcznościówki, to ta gra na pewno przypadnie Ci do gustu.

KLAWISZOLOGIA:
RUCH MYSZĄ – manewrowanie samolotem
LPM – karabin
PPM – bomby
SHIFT – zwiększenie obrotów silnika
CTRL – zmniejszenie obrotów silnika





PINKY AND THE BRAIN

SOUTHPEAK INTERACTIVE

„Pinky" to zwariowana gra logiczna oparta na pomyśle serialu telewizyjnego dla dzieci pod tym samym tytułem. Przyjemna grafika i dźwięk, prosta obsługa, wysoka grywalność dostarczy wspaniałej zabawy nie tylko dzieciakom, ale również bardziej dojrzałym miło- śnikom gier komputerowych. Na co jeszcze czekacie? Pora podbić świat!

KLAWISZOLOGIA:
F2 – podgłośnienie efektów dźwiękowych
F3 – przyciszenie efektów dźwiękowych
F4 –podgłośnienie muzyki
F5 – przyciszenie muzyki
F6 – podgłośnienie głosów
F7 – przyciszenie głosów
F8 – przyciemnienie ekranu
F9 – rozjaśnienie ekranu
F12 – screenshot z gry
LEWY SHIFT – użycie przedmiotu
LEWY CTRL – skok
LEWY ALT – pchanie
ESC – pauza
KURSORY – ruch postaci
C – przełączenie kamery
Z – obrót kamery w lewo
X – obrót kamery w prawo

DEMA: Sudden Strike
KĄCIKI: eFPeP, CarZonE, Strona WWW GK, NoName, Tips & Tricks
PATCHE: Airport INC, Final Fantasy VIII, Homeworld, Nocturne, Rally Championship, Revenant, Soldier Of Fortune, Thief II
DRIVERY: 3D Blaster GeForce 256, nVidia Detonators, nVidia Riva 128, Riva TNT, S3 Savage 4, S3 Trio 3D, S3 Trio V+, S3 Trio V2 DX, S3 Virge GX2, S3 Virge VX DX GX, Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 2000/3000, Voodoo 3 3500, Voodoo Banshee
SHAREWARE: GetRight 4.12, ICQ_99b, McAfee Virus Scan, MIRC 5.7, Power DVD, WinAmp 2.6,

PEŁNE WERSJE:
BattleCruiser 3000 A.D.
Red Baron
Oblivion
UT Bonus Pack

DEMA:
Command & Conquer: Tiberian Sun
Close Combat IV
Codename Eagle
Daikatana
Demise
Die Hard Trilogy 2
Dogs Of War
Driver
Earth 2150
Evolva
FIFA 2000
Final Fantasy VIII
Force Commander
Gabriel Knight 3
Gorky 17
GP 500
GunShip!
GTA 2
Half–Life: Opposing Force
Homeworld
Indiana Jones and The Infernal Machine
Ka–52
Midtown Madness
Mortyr
Nascar 2000
NBA Live 2000
NFS: Porsche 2000
NHL 2000
Nox
Omikron
Quake 3 Arena
Rainbow Six: Rogue Spear
Rally Championship
Rally Masters
Rayman 2
Shogun: Total War
Slave Zero
Soldier Of Fortune
Soul Reaver
Superbike 2000
SWAT 3
Test Drive Le Mans
Thief 2
Tomb Raider 4
Ultima IX
Unreal Tournament

PATCHE:
Abomination
Age Of Empires
Age Of Wonders
Aliens Vs Predator
Airport INC.
Andretti Racing
Apache Havoc
Armoured Fist 3
Army Men
Baldur's Gate
Battle Zone 2
Blood 2: The Chosen
Brian Lara Cricket
Command & Conquer: Red Alert
Command & Conquer: Tiberian Sun
Caesar 3
Championship Manager
Championship Manager 99/00
Close Combat IV
Codename Eagle
Colin McRae Rally
Cutthroats
Dark Forces II Jedi Knight
Darkstone
Delta Force
Demise
Drakan
Dungeon Keeper 2
EuroFighter 2000
Fifa 99
Final Fantasy VIII
Flanker 2.0
Flight Simulator 2000
Flight Unlimited II
FreeSpace 2
Grand Theft Auto 2
Grim Fandango
Half–Life
High Heat Baseball 2001
Homeworld
Hype Time Quest
Imperialism II
Indiana Jones & The Infernal Machine
Jane's USAF
Jimmy White's Cueball
Klingon Honor Guard
Liga Polska Manager 2000
Majesty
Mech Warrior 3
Messiah
Mind Rover
MotoCross 2000
Need For Speed III
NHL 2000
Nocturne
Outcast
Panzer General II
Planescape Torment
Prince Of Persia 3D
Quake
Quake 2
Quake 3 Arena
Rally Championship
Revenant
Re–Volt
Rocky Mountain Trophy
Hounter 2
Rollercoaster Tycoon
Shogo
Sim Theme Park
Slave Zero
Soldier Of Fortune
Spec Ops II
Sports Car GT
StarSiege Tribes
SWAT 3
STCC
System Shock 2
Tachyon
The Settlers III
The Wheel Of Time
Thief 2: The Metal Age
TOCA Touring Car Championship
Tomb Raider III
Tomb Raider IV
Total Annihilation Kingdoms
Ultima IX: Ascension
Unreal Tournament
Viper Racing
WarZone 2100
Wheel Of Time
Worms Armageddon

ADD-ONS:
Dungeon Keeper 2
Half Life
Pharaoh

NARZĘDZIA:
DirectX 7a PL
GetRight 4.1.2
ICQ 99b
Netscape Navigator 4.6
McAfee Virus Scan
Mirc 5.7
Power DVD
WinAmp 2.6

TRAILERY:
Commandos 2
Earth 2150
Euro League Football
Force Commander
Heart Of Stone
Preatorians
Sheep
Warcraft 3

SHAREWARE:
Asteroids Impact
Chess
Gravitation Combat
Spave Invaders 3000
Jump & Bump
Metaloids
World Empire IV

ORAZ DRIVERY
Między innymi: Riva TNT
3D Blaster GeForce256
ATI Rage 128
Intel i740
nVidia Riva 128 128ZX
Voodoo 3 3500 i wiele innych...



Z prawdziwą przyjemnością i niekłamaną satysfakcją, możemy ogłosić dziś wszem i wobec, że oto na polskim rynku gier komputerowych, po raz pierwszy zadebiutowała Edycja DVD. Posiadacze czytników na tym jednym krążku zyskają materiały, które w przypadku typowych CD trzeba byłoby zmieścić na niemal 8 płytach. Niesamowita oszczędność pieniędzy i miejsca. Nasz pierwszy DVD swoją strukturą i zawartością przypomina zwykłe edycje CD, jest jednak kilkakrotnie pojemniejszy. Kolejne wydania „Edycji DVD" będziemy rozszerzali o nowe, atrakcyjne działy na krążku. Ciekawych materiałów nie powinno więc zabraknąć, a za taką cenę, to się naprawdę opłaca!

DVD-ROM

■ Płytka zawiera wyłącznie oprogramowanie komputerowe i nie jest przeznaczona do stacjonarnych czytników DVD dla tzw. kina domowego.

■ Do uruchomienia płytki niezbędny jest komputer PC wyposażony w czytnik DVD.

■ Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.

■ Wszystkie programy zawarte na DVD zostały sprawdzone pod kątem poprawnego funkcjonowania i zostały sprawdzone na obecność wirusów.

■ Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem programami umieszczonymi na płycie.

■ W razie problemów z użytkowaniem naszej płyty DVD prosimy o kontakt z redakcją. Do Waszej dyspozycji jest red. Krzysztof Kiełmiński, który dyżuruje w poniedziałki i czwartki w godz. 17-20 pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.
Następna płyta za 2 miesiące.

Pierwsze spojrzenie na...

MAFIA



Geniusze od „Hidden And Dangerous" przenoszą się do Chicago.

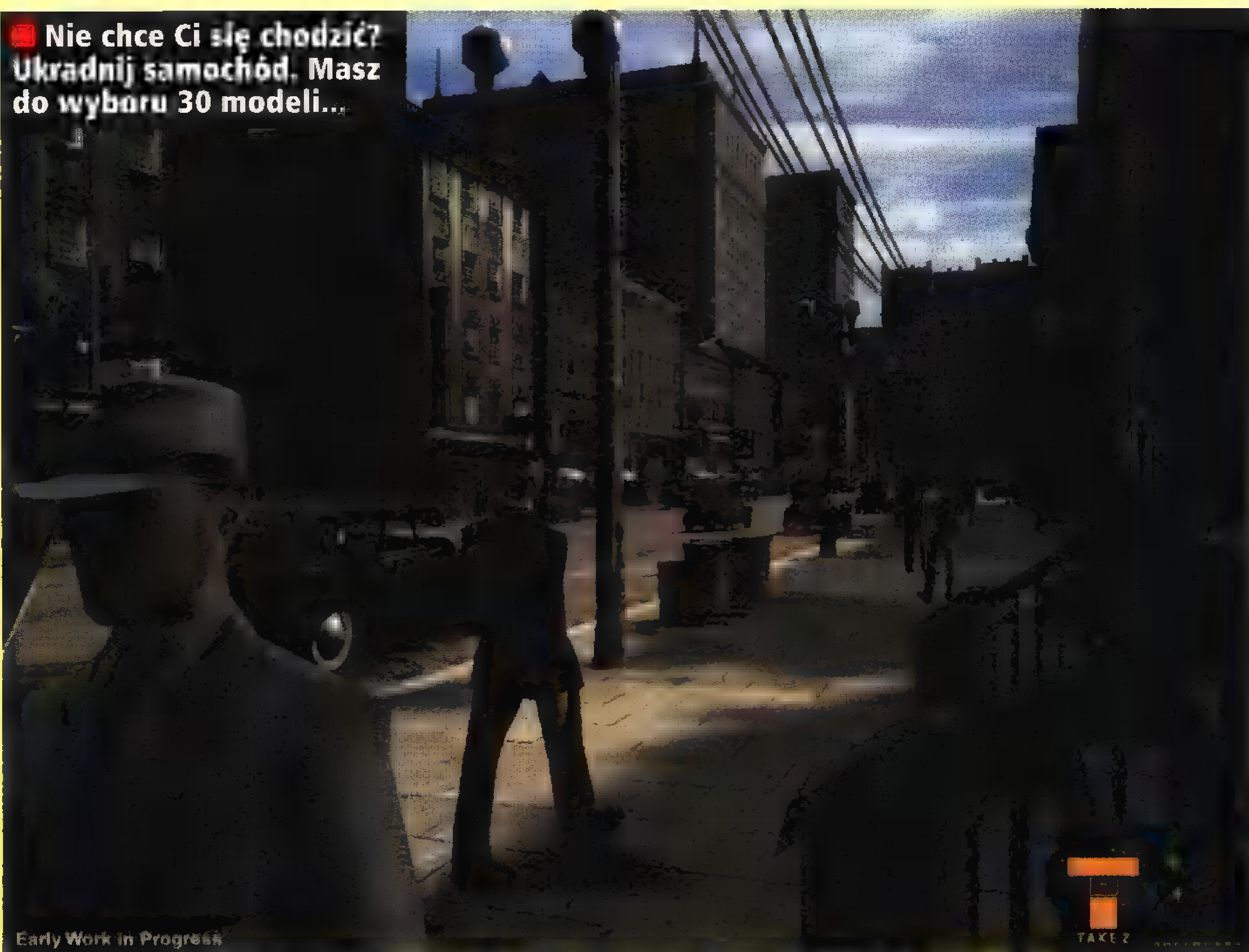
Sprawdź, czy gdzieś nie leży końska głowa i możesz przystępować do dzieła.



KIEDY PRZYJDZIE CZAS, DOŁĄCZYSZ DO MAFII, GDYŻ...

- Będziesz mógł eksplorować i zastraszać całe miasto.
- Dostaniesz do dyspozycji bogatą kolekcję klasycznych samochodów.
- Będziesz podziwiać w akcji nową wersję wszechstronnego engine'u Insanity.
- Tym ludziom się nie odmawia.

PRODUCENT: ILLUSION SOFTWORKS WYDAWCA: TAKE 2 PREMIERA: GWIAZDKA



Nie chce Ci się chodzić? Ukradnij samochód. Masz do wyboru 30 modeli...

BUGSY MALONE?

Mamy nadzieję, że nie. Chyba najciekawszym aspektem „Mafii" jest sposób, w jaki łączy różne gatunki. Gracz wciela się w postać Tommy'ego, w zasadzie dobrego z natury chłopaka, który wplątuje się w mafijne rozgrywki. Gra opisuje jego rozterki. Fabuła łączy w sobie szybką akcję, wyścigi samochodowe i elementy normalnie spotykane w grach przygodowych.



„Mafia" podejmuje wyzwanie rzucone przez „Kingpina" i przenosi świat rodem z gangsterskiego filmu na ekran komputera.

Przeprowadzimy mały sondaż. Niech wszyscy staną na środku sali. Ci, którym nie podobał się „Kingpin" niech przejdą na lewą stronę. Ci, którzy zakochali się w „Kingpinie" niech staną po prawej stronie. Kolego, to jest lewa ręka. Tamta jest prawa. Popatrzmy na wynik. Tak jak myślałem. Oprócz kilku dysydentów, „Kingpin" zachwycił większość z Was. Następne pytanie. Czy „Kingpin" okazał się taką grą, na jaką ostrzyliście sobie zęby po całej tej koncentrującej się wokół niego wrzawie? Prawa ręka oznacza tak, lewa - nie.

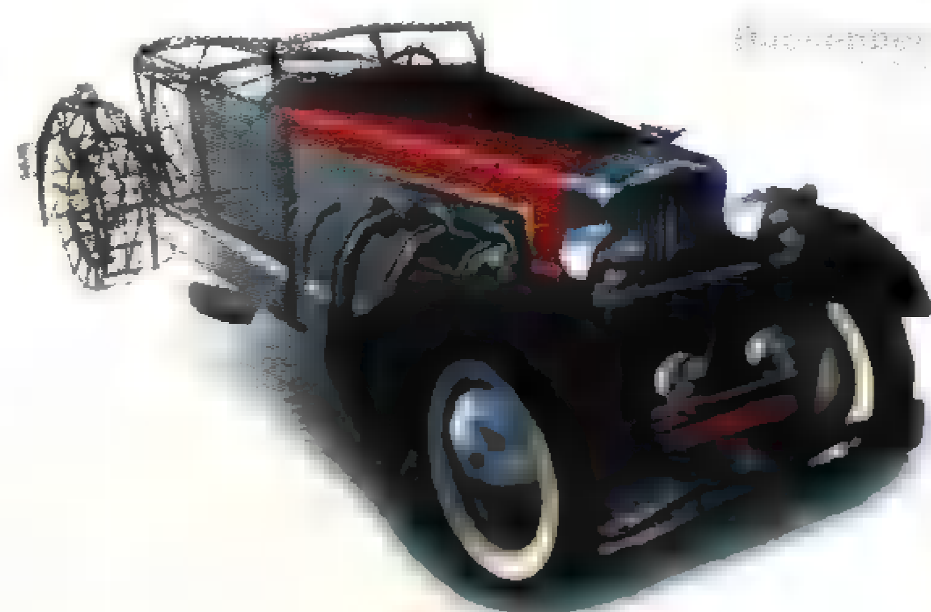
Hmmm. Tak sobie pomyślałem. Chociaż „Kingpin" wszystkim się spodobał, to jednak okazał się niczym innym, jak standardową strzelanką FPP z dawką przekleństw. Szczęśliwie więc składa się, że firma Illusion Softworks postanowiła zebrać cały ten potencjał i wrzucić w tryby swojej machiny produkcyjnej. Tym razem, zamiast zwykłych bandziorów z ich dziwkami, wódą i tanimi przekrętami, będziemy mieli do czynienia z rzezią w garniturach w paski i z futerałami na skrzypce. Hurraaa! Autorzy postanowili odstąpić od znanych z „Hidden And Dangerous" rozległych leveli i osadzić całą grę w jednym mieście o nazwie Lost Haven. Metropolia liczy sobie dziesięć kilometrów kwadratowych, a otaczające ją tereny obejmują kolejne czterdzieści kilometrów elegancko wymodelowanych krajobrazów. Jeżeli nie otrzymamy innych poleceń, będziemy mogli swobodnie penetrować całe terytorium w czasie wykonywania misji.

Scenerię wydarzeń stanowi żywe miasto i dlatego, kiedy gracz wypełnia swoje obowiązki mafiosa, zwykli obywatele zajmują się swoimi sprawami, licząc na to, że nie wdepną w sam

„RZEŹ W GARNITURACH W PASKI I Z FUTERAŁAMI NA SKRZYPCE"



Dosyć oryginalny widok tyłu.



środek strzelaniny na tle alkoholowym. Jeżeli potrzebujemy samochodu, wystarczy go zwędzić. A ukraść możemy naprawdę dużo automobili - 30 marek i modeli, z których każdy jest niezwykle realistycznie przedstawiony. Samochody stanowią również element motywujący, gdyż po pomyślnym ukończeniu misji możemy otrzymać w prezencie od naszego Dona nowiutki wózek. Będzie to również pierwsza gra, w której wykorzystany zostanie engine następnej generacji pod nazwą Insanity, obsługujący realistyczne cienie i oświetlenie oraz odbicia lustrzane, pełne środowiskowe odwzorowanie nierówności (environmental bump-mapping) i motion capture. Przy takim bogactwie opcji, gra powinna w iście gangsterski sposób zawojować rynek. **KIERON GILLEN**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Illusion Softworks

Pochodzenie: Czechy

Data założenia: 1997

Wielkość zespołu: 30 osób

Osiągnięcia: Po zmianie nazwy z Vochozka Trading na Illusion, zespół zaczął pracę nad swoim majstersztykiem „Hidden And Dangerous". Obecnie jest to jedyny producent gier w Czechach.

Poprzednia Gra: Wspaniały „Hidden And Dangerous" i nieco gorszy dodatek „Fight For Freedom".

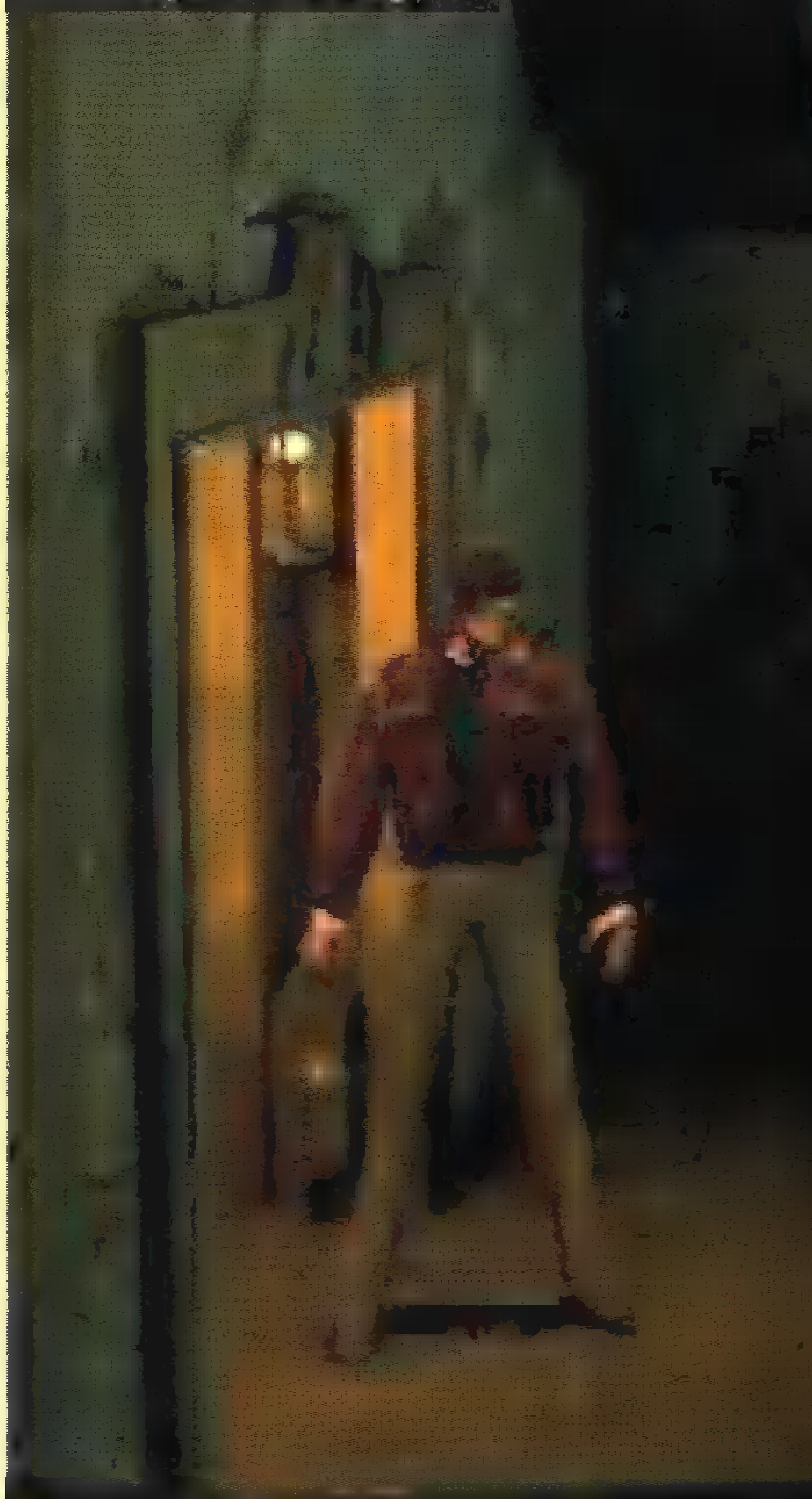
Pierwsze spojrzenie na...

IN COLD BLOOD

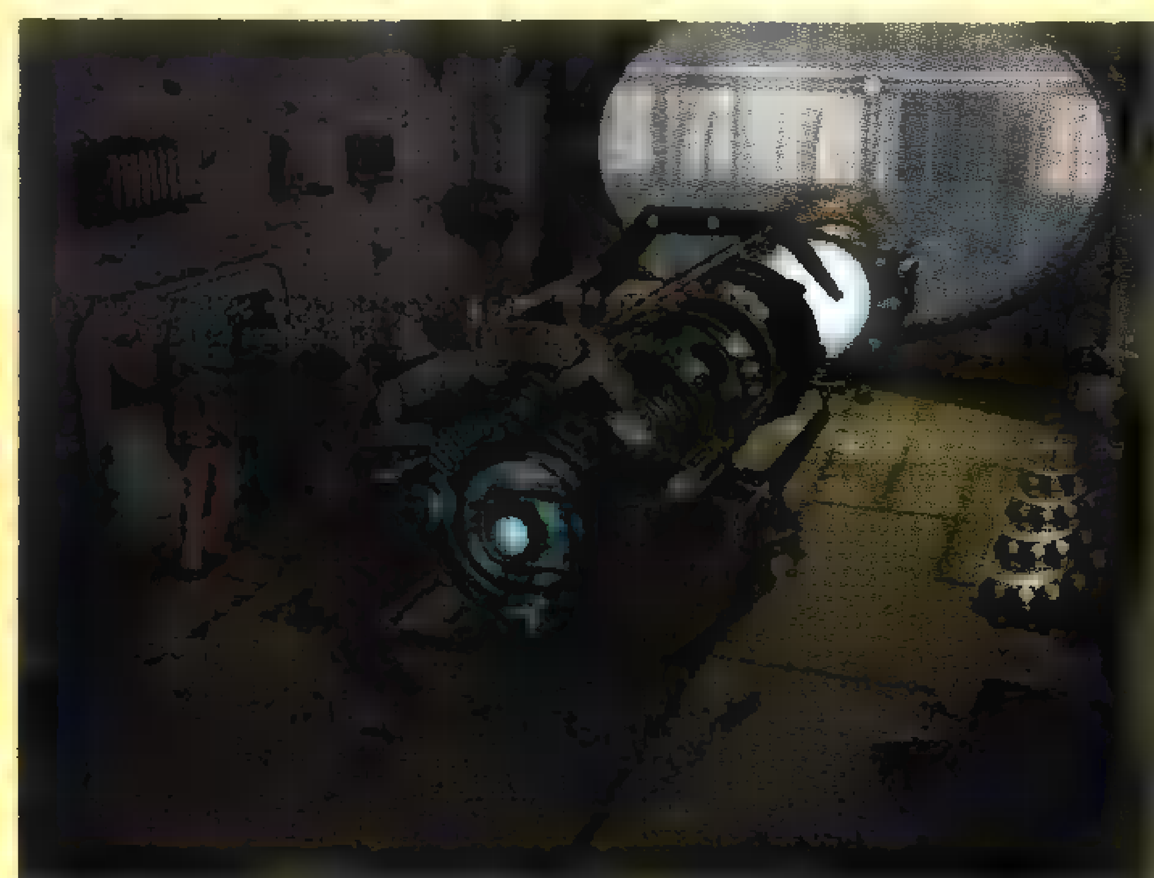
Twórcy „Broken Sword" szykują gatunkowi przygodówek nie lada (r)ewolucję.



Takie „gadżety" sprawiają, że ta wojna jest zimna tylko z nazwy...



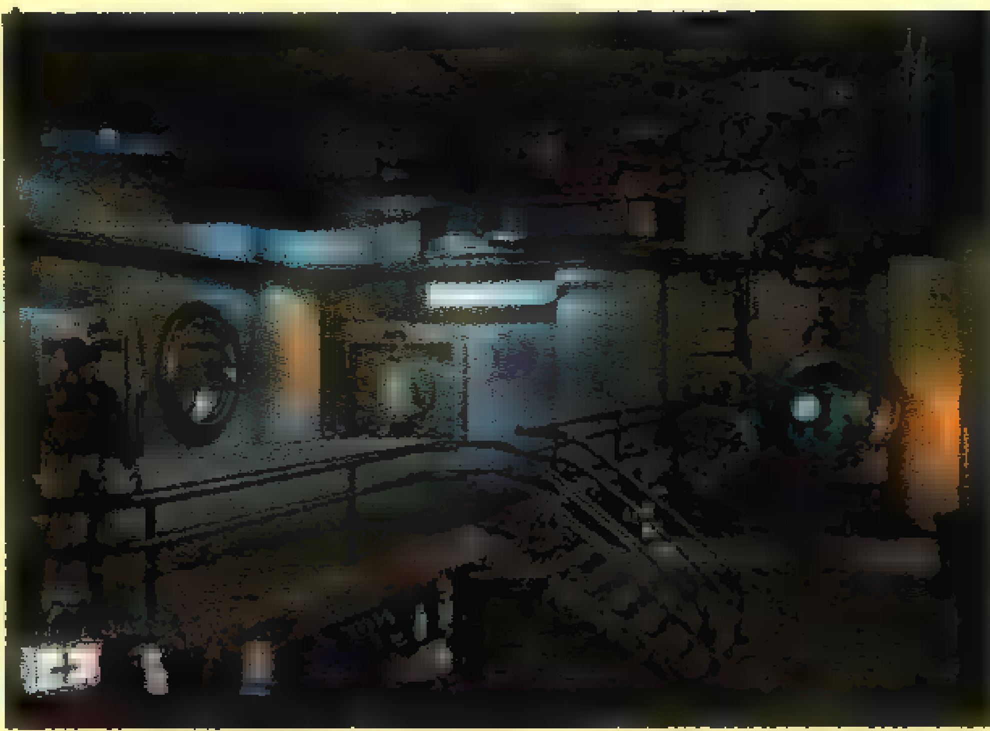
Duzi chłopcy lubią duże zabawki.



„ICB" WZBURZY KREW W NASZYCH TĘTNICACH, GDYŻ...

- Autorzy stawiają przede wszystkim na scenariusz.
- „Cord", nie wiedzieć czemu, kojarzy się z „Bond". A tego pana to lubimy, o tak!
- 9 misji do wykonania, każda z nich stanowi mieszankę zagadek i akcji.
- Gra będzie wydana w całości po polsku przez firmę LEM.

PRODUCENT: REVOLUTION | WYDAWCA: UBISOFT | PREMIERA: WRZESIEŃ



(U góry) Wnętrza „ICB" to w 90% tajne i mroczne kompleksy badawcze. (U dołu) Wypełnianie druku formularza PIT-20. Fascynujące.





Gabaryty kolejnych lokacji przypominają nieco rozmach „FF".



Nie ma jednej pewnej recepty na sukces, jest jednak wiele elementów składowych, które pomagają go osiągnąć. Z pewnością należą do nich nowatorskie pomysły i pasja, jaką wkłada się w stworzenie gry. Jeśli rozpatrzymy „In Cold Blood" pod tym kątem, łatwo będzie stwierdzić, że jest to produkt mający szansę na sukces przez duże „S".

Podobnie jak konsekwentnie zrealizowany pomysł widoku TPP i wyrazistej bohaterki przyczynił się do gigantycznej kariery „Tomb Raider" i powstania nowego gatunku gier na PC, tak samo najnowsza gra Revolution może pokazać, czym jest action-adventure w pełnym tego słowa rozumieniu. Twórcy takich hitów jak „Lure Of The Temptress" czy utytułowanej serii „Broken Sword" milczeli przez ponad dwa lata. Ich najnowsza przygodówka to efekt przemyśleń założyciela firmy i głównego projektanta, Charlesa Cecila, na temat obecnej sytuacji i przyszłości gatunku. „ICB" zaczyna się frapującym fragmentem Dziennika Telewizyjnego. Ostry konflikt pomiędzy USA a Chinami może przerodzić się w wojnę, a oba mocarstwa zdecydowane są na użycie wszelkich środków militarnych. Nuklearna zagłada wisi na włosku. W tym samym czasie główny bohater gry, agent brytyjskiego wywiadu James Cord, uwięziony jest w podziemnym bunkrze, gdzie samozwańczy lider Republiki Wołgi Dimitri Nagarow poddaje go wymyślnym torturom. Po dawce kolejnych środków psychotropowych rozpoczyna się przesłuchanie. Bohater przypomina sobie, w jakim celu przybył do tego kraju zagubionego gdzieś w środkowej Rosji.

„FABUŁA PRZYWODZI NA MYŚL NAJWIĘKSZE I NAJLEPSZE OSIĄGNIĘCIA SZPIEGOWSKIEGO KINA AKCJI"

Scenariusz gry (a trzeba od razu powiedzieć, że Revolution położyło nań największy nacisk) przypomina najlepsze filmy szpiegowskie z Jamesem Bondem w roli głównej. Autorzy zastosowali tu wiele sztuczek rodem z Hollywood. Właśnie dlatego 70% czasu gry to retrospektywa. Już wiemy „czym" się to wszystko zakończy, teraz tylko należy dowiedzieć się „dlaczego". Dopiero pod koniec gry akcja tak naprawdę wraca do punktu wyjścia i możemy wziąć udział w wielkim finale. Już na podstawie wczesnej wersji testowej da się zauważyć, że fabuła będzie jednym z najmocniejszych aspektów „ICB".

Sposób samej konstrukcji rozgrywki nawiązuje nieco do konsolowej „Metal Gear Solid". Trójwymiarowy bohater porusza się w prerenderowanych sceneriach, mając do dyspozycji standardowy zestaw czynności (zabierz, użyj, porozmawiaj). Jest to jednak przygodówka akcji, więc równie często będzie trzeba używać mózgownicy rozwiązując zagadki, jak i starego dobrego magnum, strzelając do pałętających się po okolicy strażników. „ICB" jest bardzo dynamiczna, praktycznie cały czas postępujemy do przodu, stawiane przed nami problemy rozwiązując „z marszu", ale też z dużą satysfakcją. Podział akcji na kolejne misje oraz znakomite wstawki filmowe jeszcze pogłębiają to uczucie, co, jeśli weźmiemy pod uwagę fascynującą fabułę, daje nam produkt, od którego trudno się oderwać. Pierwsze wrażenie jest „very impressive", jakby powiedział pewien agent Jej Królewskiej Mości. To może być hit!

PIOTRES

NOWA NADZIEJA

Powszechnie mówi się o fakcie odchodzenia graczy od przygodówek na rzecz szybkich i pięknych gier akcji, wyścigów i strzelanin action-adventure. Powodów takiego stanu rzeczy może być wiele. Według autorów „In Cold Blood" jest nim między innymi oklepanie się tradycyjnych schematów zagadek „użyj marchewki na kiju, a otrzymasz wędkę". Dlatego gry przygodowe, poprzez dodawanie elementów akcji, pewnej dozy losowości wydarzeń czy elementów RPG, przechodzą ostatnio ewolucję, która może przywrócić ten gatunek do czasów glorii i chwały. Taką drogę obrali twórcy z Revolution, autorzy „Arcatera", czy zapowiedzianej właśnie „Monkey Island 4" ze stajni Lucasa.



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Revolution Software

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1990

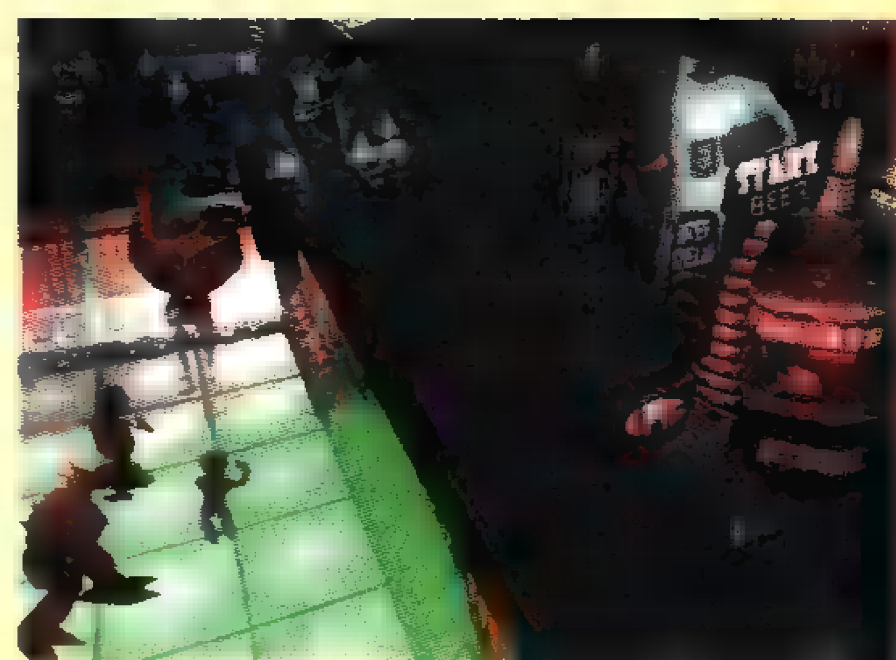
Wielkość zespołu: 20 osób

Osiągnięcia: Założyciel firmy, Charles Cecil tworzy przygodówki „od zawsze". Każda jego gra wyznaczała kolejny stopień rozwoju gatunku. Wszystkie były dużymi przebojami.

Poprzednia Gra: „Lure Of The Temptress", „Beneath The Steel Sky", „Broken Sword I & II"

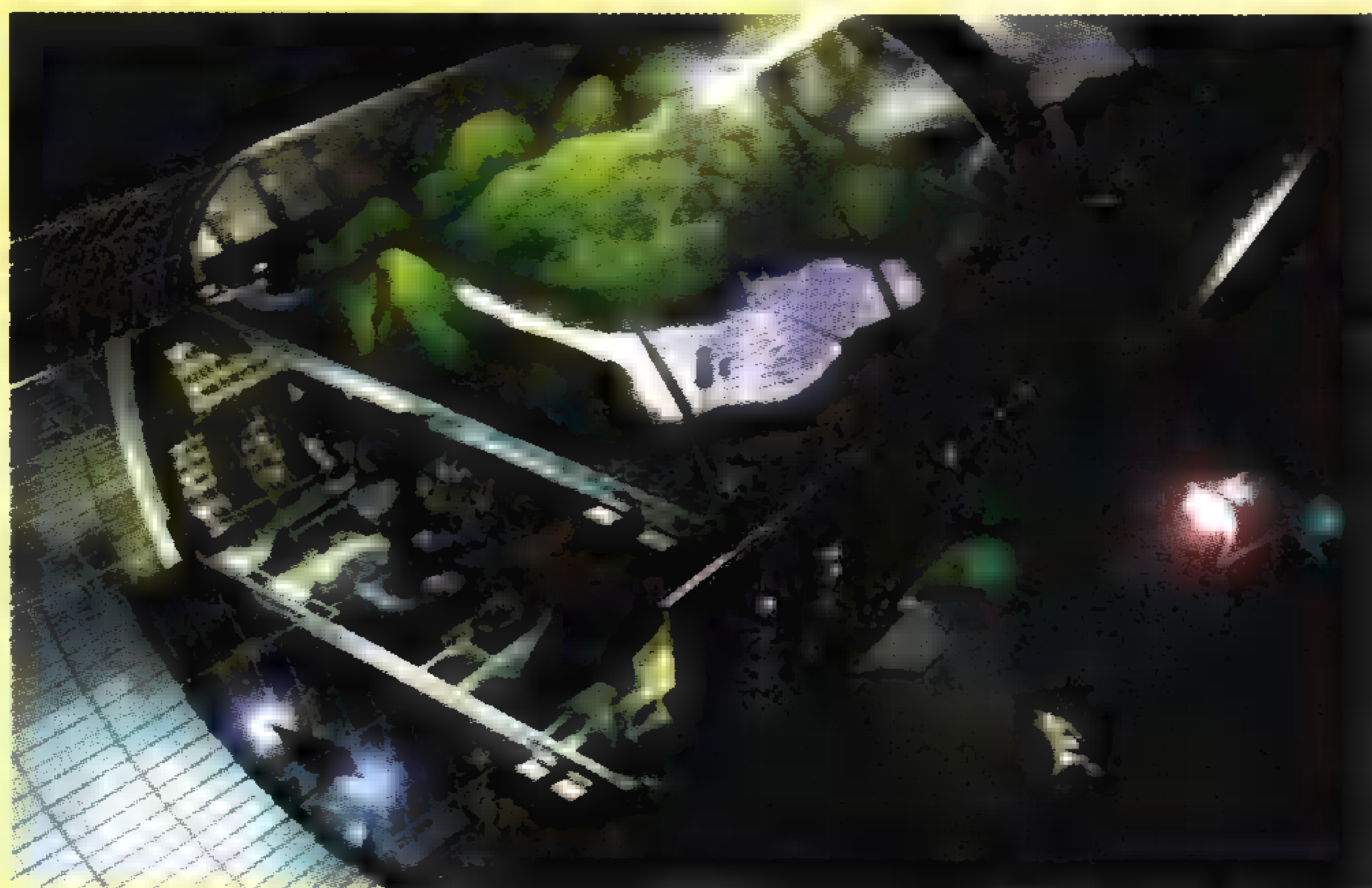
Pierwsze spojrzenie na...

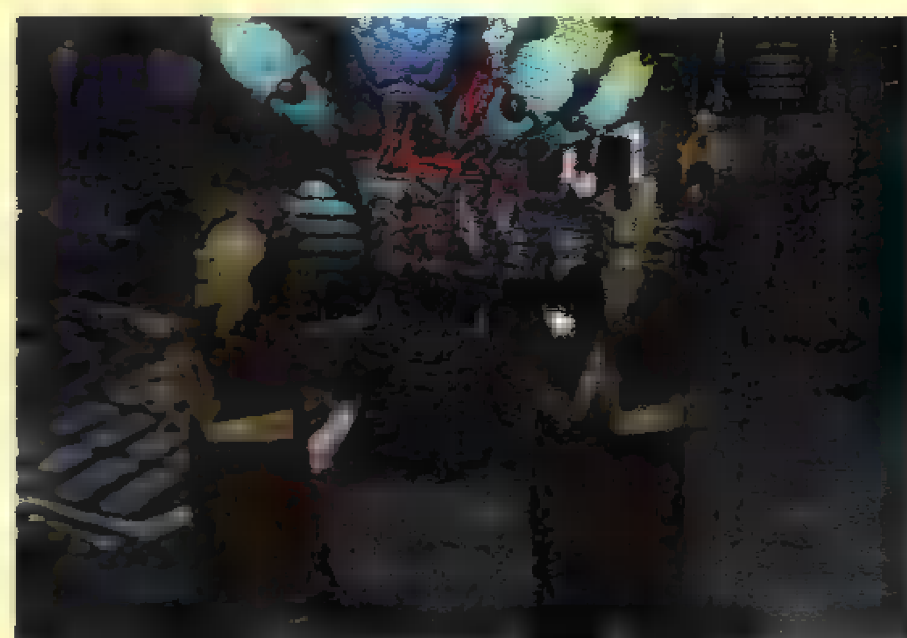
STARTOPIA



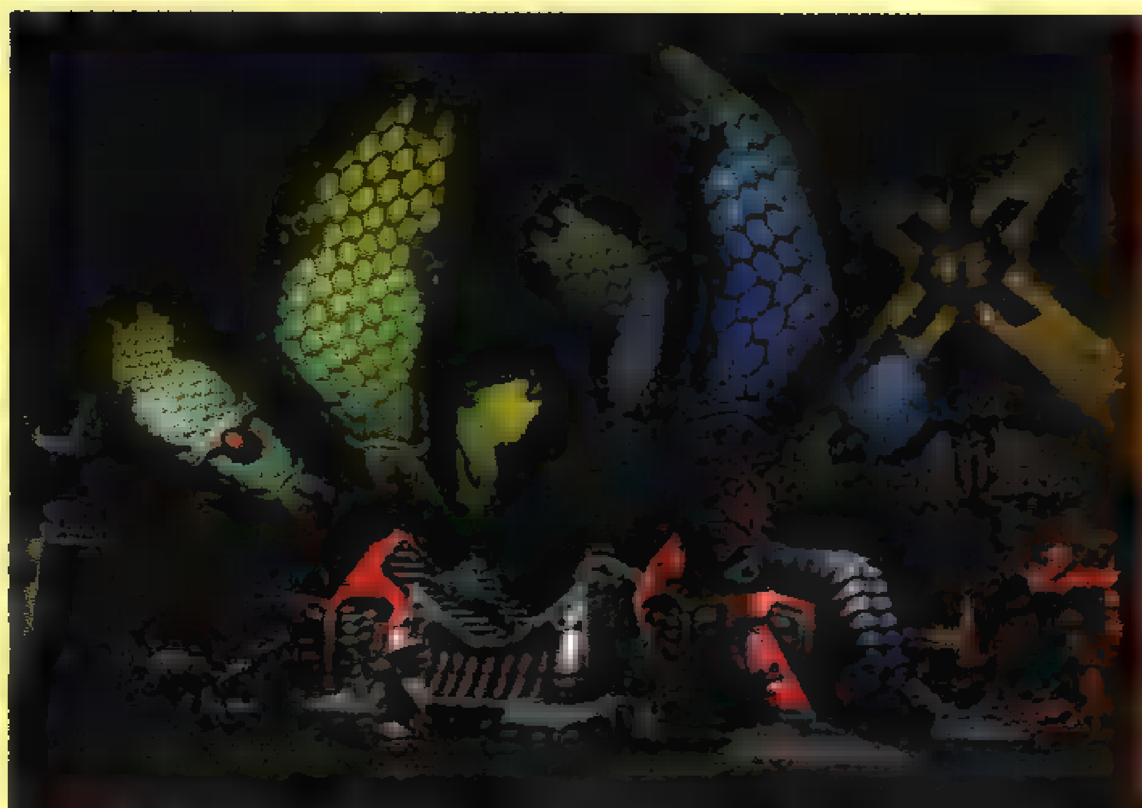
Owocowy napój z domieszką gwiazd.

Poproszę to, co piją tamci dżentelmeni.







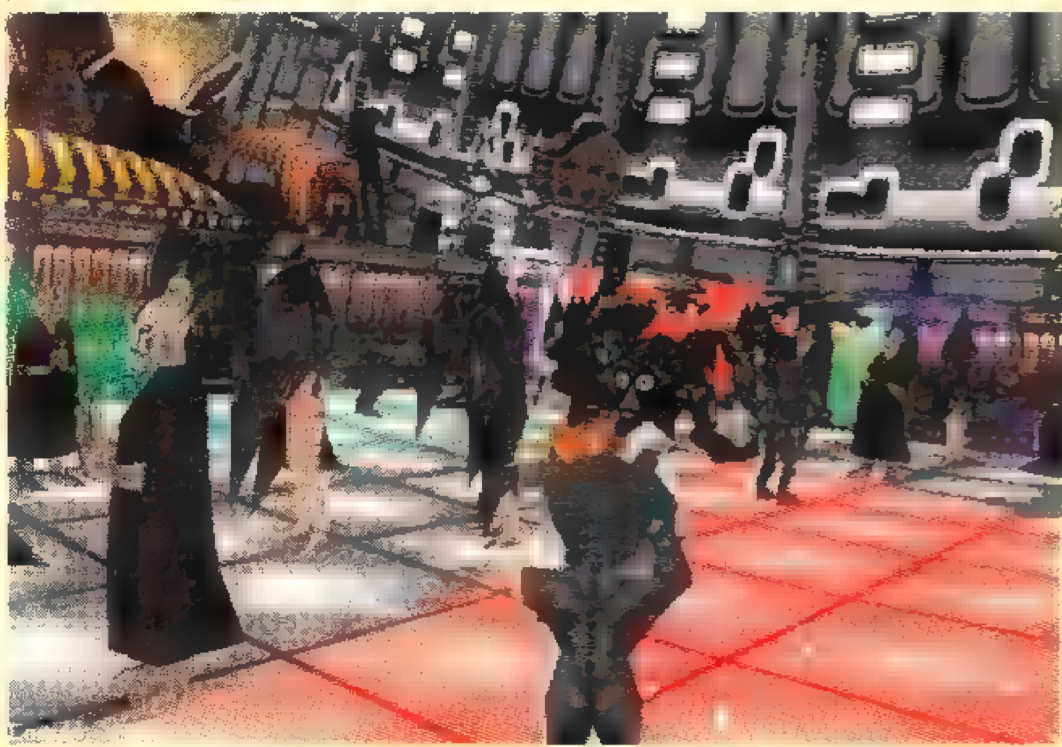


Porządna stacja kosmiczna nie może obyć się bez biosfer dostarczających odpowiedniego pożywienia. Te zielone ludziki poważnie podchodzą do gry w salonowca.

ULECISZ W KOSMOS, BY MIEĆ „STARTOPIĘ", GDYŻ...

- Łączy zarządzanie z humorystycznymi akcentami.
- Pozwala gromadzić produkty przemiany Obcych i sprzedawać je (to chyba lekka przesada).
- Oferuje swój własny, specjalnie na tę okazję zaprojektowany engine graficzny.
- Umożliwia spotykanie się z przedstawicielami najdziwniejszych ras.

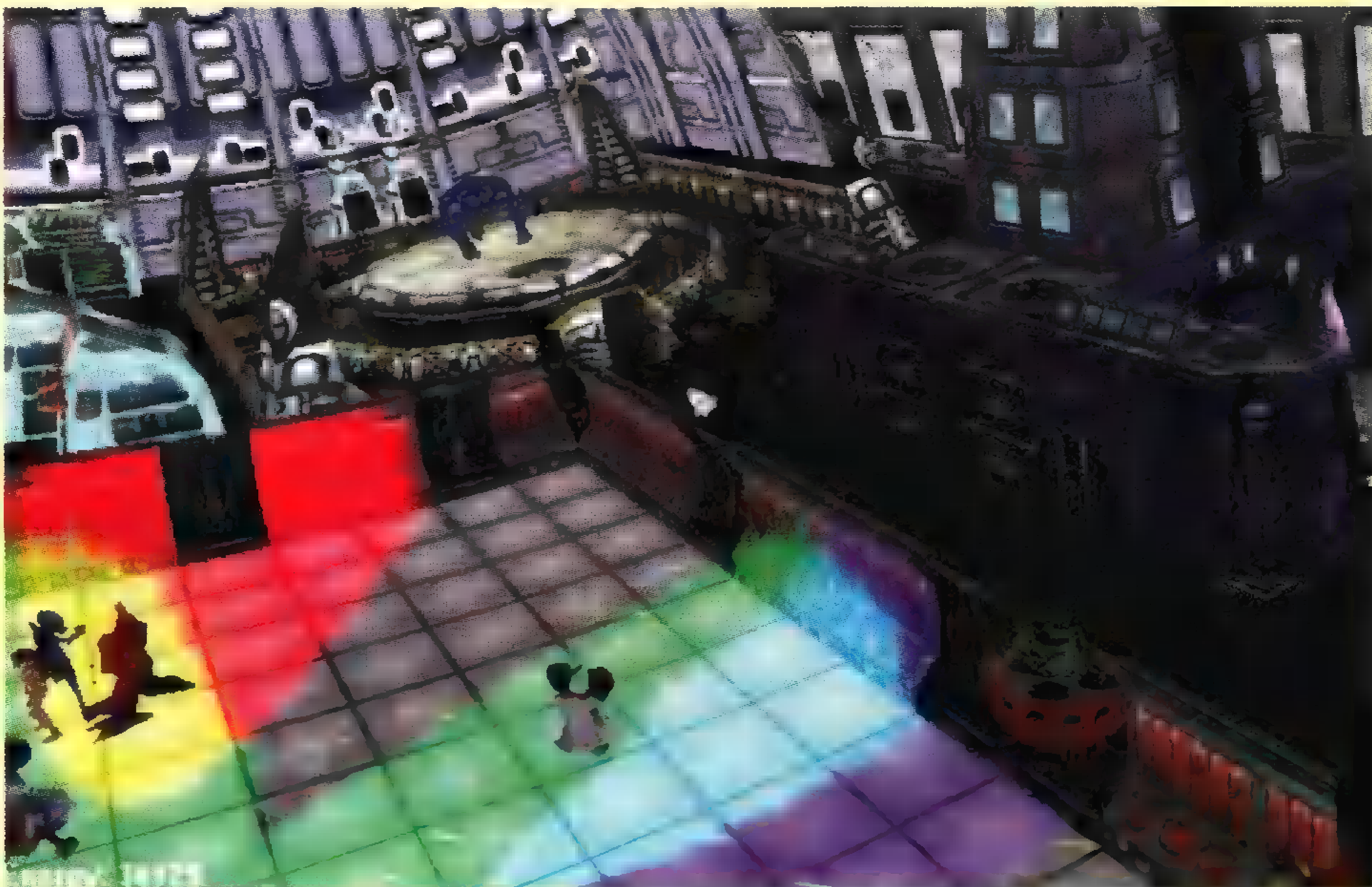
PRODUCENT: MUCKY FOOT WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: GWIAZDKA



(Góra) Duże zróżnicowanie ras obcych umożliwi stosowanie różnych rozwiązań taktycznych. Pokazuje również, że graficy mieli niezły ubaw.



Trudno oprzeć się wrażeniu, że mamy tu do czynienia z „Theme Park World" w kosmosie.



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Mucky Foot

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1997

Wielkość zespołu: 25 osób

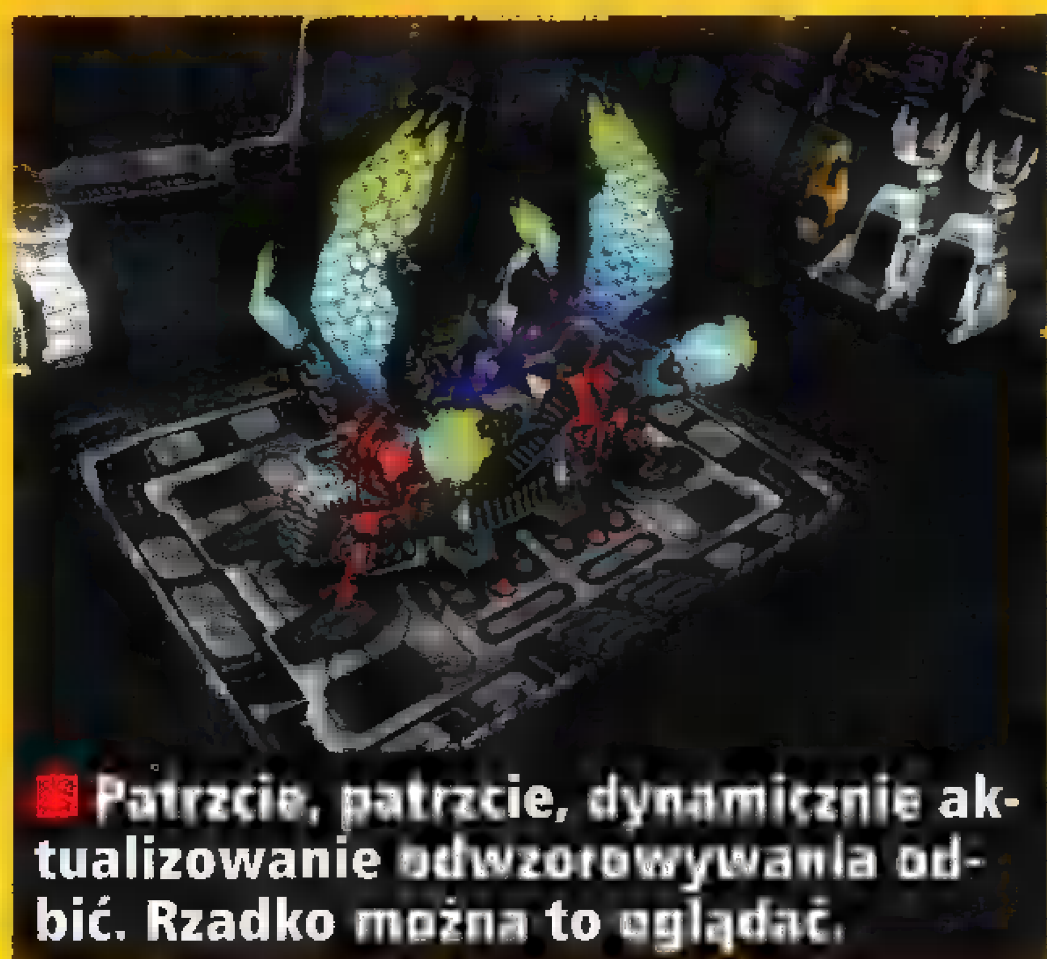
Osiągnięcia: Jedna z pierwszych firm wyodrębnionych z Bullfroga, założona przez Mike'a Disketta, Fina McGechie i Guya Simmonsa. Zebrali się z mocnym postanowieniem tworzenia gier i tak też się stało.

Poprzednia Gra: Niedawno wypuścili cudowny „Urban Chaos". Jeszcze za czasów Bullfroga, maczali palce przy „Syndicate Wars", „Theme Park", „Magic Carpet" i „Creation".

Przenieśmy się na moment myślami w kosmos. Skoncentrujmy się na tych wszystkich pilotach i pasażerach statków kosmicznych, których pełno jest we wszystkich grach science-fiction - od narwanych szaleńców „Starlancera" po wyglądających jak przerośnięte kocury Kilrathi. Wyobraźmy ich sobie w codziennych, okraszonych pięknymi wybuchami bitwach lub w powolnych transportowcach latających powoli od planety do planety. A teraz pomyślmy, czym zajmują się, kiedy wyciągają swoje wymęczone i przepocone ciała z ciasnych kokpitów. Jakieś domysły? No cóż, będą chcieli zapewne się rozerwać, nieprawdaż? Chwycić piwko, albo sześć i rozegrać kilka partyjek pokerka. A nawet, jeżeli wystarczy im energii, wybrać się do jakiegoś klubu.

NOWA TECHNOLOGIA

Firma Mucky Foot stworzyła zupełnie nowy engine graficzny napędzający ich najnowszy produkt, który charakteryzuje się wieloma zaawansowanymi funkcjami. Trochę języka technicznego? Proszę bardzo. Możecie spodziewać się dynamicznie aktualizowanego odwzorowywania odbić, progresywnego nakładania siatek, spekularnego odwzorowania...



Patrzcie, patrzcie, dynamicznie aktualizowanie odwzorowywania odbić. Rzadko można to oglądać.

„MOŻEMY ZA JEDNYM ZAMACHEM PRZYCZYNIĆ SIĘ DO OCALENIA WSZECHŚWIATA I JEDNOCZEŚNIE ZAROBIĆ KASĘ"

Oczywiście, w obliczu takiego zapotrzebowania, zaawansowany kapitalizm nie pozostanie obojętny i natychmiast zbierze się grupka sprytnych biznesmenów, którzy zaoferują takie usługi w zamian za odpowiednie korzyści finansowe. I właśnie w taką rolę każe nam wcielić się „Startopia". W świecie tej gry, cywilizacja ulega powolnemu rozkładowi, co widać chociażby na przykładzie potężnych niegdyś stacji kosmicznych, które teraz są jedynie pustymi skorupami. Ma to swoją dobrą stronę, gdyż zapewnia aktywnym przedsiębiorcom możliwość darmowego wykorzystania ich, celem zapewnienia innym rozrywki.

Autorem gry jest firma Mucky Foot, twórcy doskonałego „Urban Chaos" i projekt ten sugeruje, że wyodrębniona z Bullfroga firma wraca do korzeni. Zamiast tradycyjnych klientów, musimy zajmować się przedstawicielami rozmaitych ras Obcych, różniących się zarówno pod względem psychologicznym, jak i fizjologicznym. Oznacza to, że atrakcje oferowane przez nasze tętniące życiem gwiezdne metropolis muszą być o wiele bardziej urozmaicone, niż gdybyśmy mieli do czynienia wyłącznie z ludźmi - każdy klient ma inne wymagania dotyczące strawy cielesnej i rozrywki. Powinno to dać pole do popisu dla eksperymentowania z różnymi strategiami. Oczywiście na drodze do pełni szczęścia mogą stanąć różnorodne kataklizmy. Nasza stacja może na przykład dostać się pod ostrzał piratów, którzy okażą się niezwykle natrętni. Na teren bazy mogą przedostać się choroby i pasożyty wymagające zastosowania drastycznych procedur medycznych. Aby poradzić sobie z takimi klęskami, konieczne będzie odpowiednie dobranie personelu kierowniczego i pompowanie dużych środków finansowych. Jednak pomimo tak dużej głębi, jaką oferuje „Startopia", najbardziej rzucającym się elementem jest zwichrowany humor i bezwstydne wykpiwanie takich świętości, jak „Star Trek".

KIERON GILLEN

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

■ Za moment powinien ukazać się na sklepowych półkach „Freespace 2" za 79 złotych. W pełni po polsku!

■ Pumpkin Studios, ludzie stojący za tak wspaniałą grą, jak „Warzone 2100" niestety przeszli do tzw. historii. Grupa podzieliła się na kilka teamów, a jeden z nich, ukrywający się pod nazwą Pivotal Games pracuje nad samodzielnym produktem. Będzie to gra... szpiegowska!

■ Zombie (faceci stojący za fenomenalnym „Rainbow Six") postanowili upgradować swój produkt. Do końca roku powinien wypłynąć na wody multimedialnej rozrywki add-on o nazwie „Cover Ops".

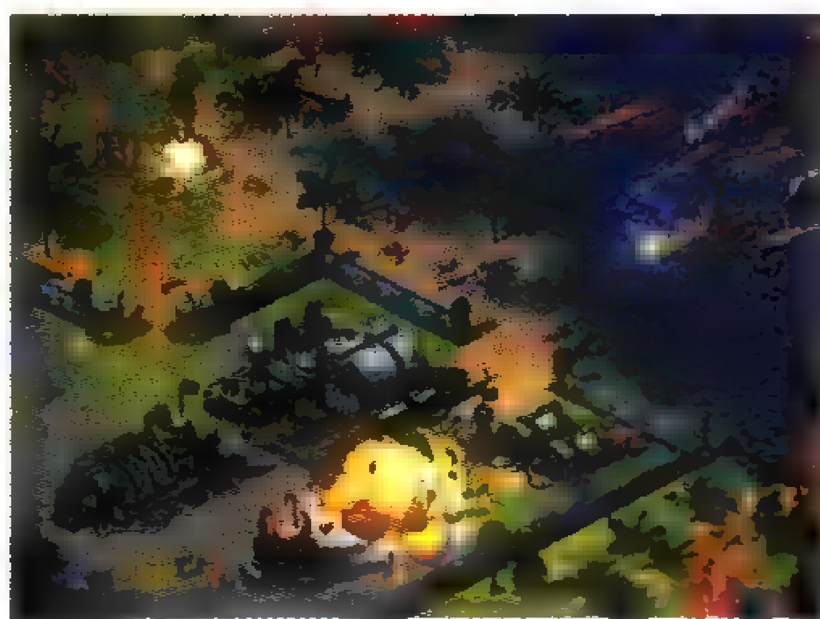
■ Saga Impressions staje się trylogią! Dość powiedzieć, że Panowie z Siery podjęli decyzję o pociągnięciu dalej miejskiego serialu. Tym razem będzie to „Zeus: Master of Olympus" i jak sama nazwa wskazuje udamy się w daleką podróż w starożytność.

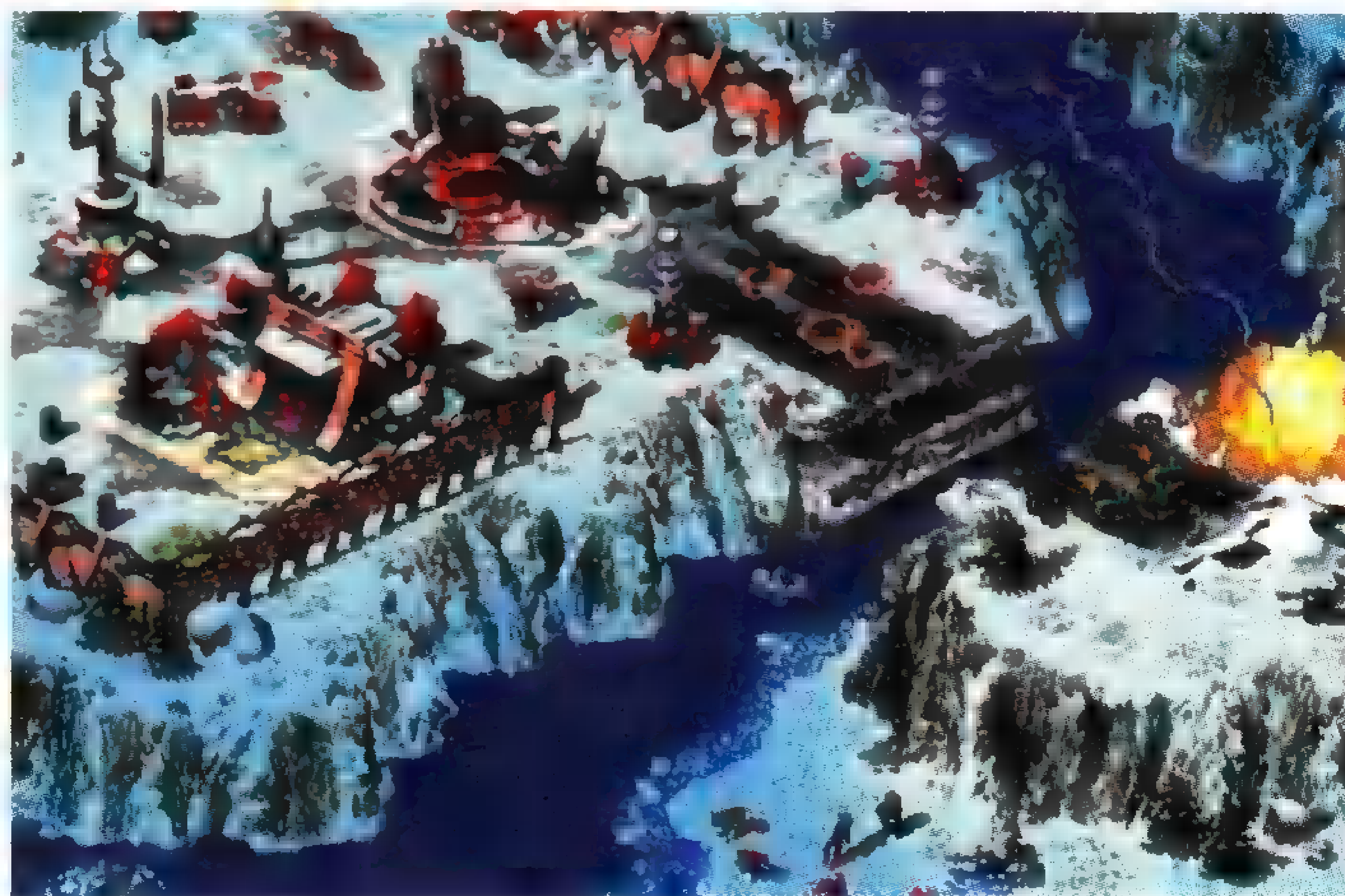
■ CD Projekt lokalizuje swój najnowszy produkt - „Time Machine". Głównemu bohaterowi głosu użyczył Krzysztof Kolberger. Rodzima edycja tej gry będzie nosiła tytuł „Wehikuł Czasu".

■ On-line'owy hit Sierry, gierka „Tribes" przeżywa drugą młodość. A to za sprawą wydawcy, który postanowił wydać drugą część tego popularnego produktu. Co więcej, soundtrack tej gry stanie się polem do popisu dla znanej grupy Motley Crue!

■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **WESTWOOD STUDIOS** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

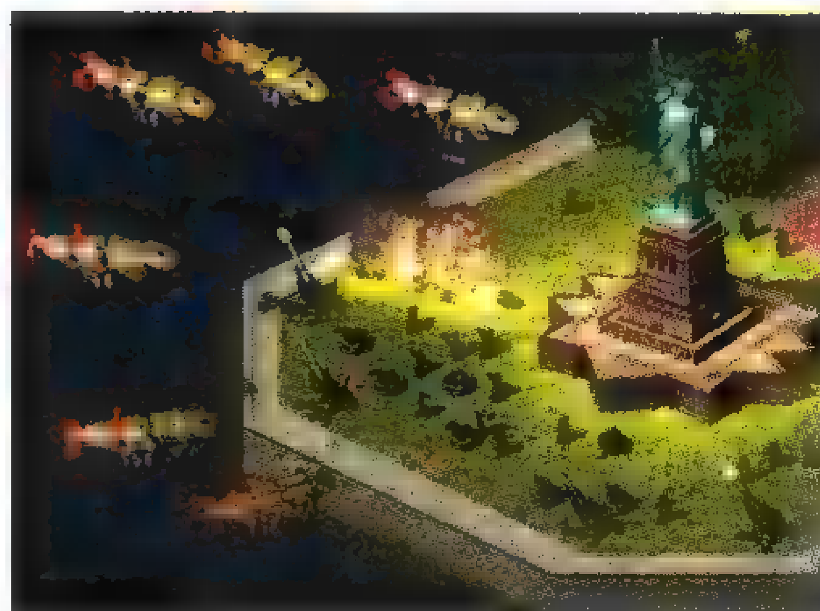
C&C: RED ALERT 2





Tak, to nie pomyłka. Już pod koniec tego roku będziemy mieli okazję zasmakować w najnowszej części cyklu „C&C"!

Wieści donoszą, że ma zostać zastosowany engine od „Tiberian Sun" lecz znacznie go ulepszono. Tym razem na planszy mogą pojawić się voxele przemieszane ze sprite'ami, ponoć całkowicie zarzucono pomysł z deformowaniem terenu pod wpływem ognia przeciwnika, a mapy powinny być przynajmniej o połowę większe. Akcja gry będzie się toczyć kilka lat po wielkim zwycięstwie, jakie odnieśli Alianci nad Stalinem i jego gierojami. Zainstalowany na jego miejsce, marionetkowy generał Romanov nie zamierza jednak pozostać kukiełką w rękach zwycięzców. Pod płaszczykiem ugody formuje nowe armie i zamierza dokończyć dzieła swego maniakalnego poprzednika. Brzmi bardzo znajomo, ale w świecie RTS-ów bardzo trudno o nowinki fabularne. Misje będą większe, trudniejsze i ciekawsze. ■



■ WYDAWCA **CD PROJEKT** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

HELLBOY

Personifikacja niegrzecznego ucznia? A może po prostu ktoś zabrał pomysł twórcom „Resident Evil"?!

Nieważne! Dość rzec, że na odcinku gier z pogranicza horroru i przygodówki wreszcie coś drgnęło. Tym razem będziemy mieli rzadką okazję wcielenia się w wysłannika Złej Strony Mocy, niejakiego Hellboya. Ów potwór został wysłany do Czechosłowacji AD 1962, by zapobiec wielkiemu nieszczęściu, jakim stać się może powrót na ziemię demonów Abla. Ten przesympatyczny jegomość jakieś 666 lat wcześniej otworzył wrota do innego wymiaru i sprowadził stamtąd potwory, które z wielkim trudem zatrzymał jego brat Mitri. Rzecz w tym, że zła część rodzinki właśnie



powraca, a ta dobra zamieniła się w przysłowiowy kamień. Postać Hellboya znana jest fanom amerykańskich komiksów od wielu lat. Jest on doskonałym połączeniem wdzięku stalowej lokomotywy i ekspresji nieokrzesanego wulkanu Pinatubo. Należy mieć tylko nadzieję, że wydajność engine'u dorówna krwistości fabuły. W końcu o to właśnie chodzi. ■

■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **ELECTRONIC ARTS** ■ PREMIERA **26 MAJA**

SHOGUN: TOTAL WAR PL

Wojna totalna? To najwłaściwszy tytuł dla tej gargantuicznej gry. Będzie wielka, piekielnie trudna, porażająca kompleksowością rozwiązań i w całości po polsku. O ile to ostatnie zawdzięczamy rodzimemu dystrybutorowi, o tyle za całą, „skromną", resztę dzięki należą się profesjonalistom z EA. Realia wojny o władzę w średniowiecznej Japonii doskonale przybliży nam właśnie ich najnowsze dziecko - „Shogun: Toal War". Samuraje, setki żołnierzy na przedstawionych w pełnym 3D polach bitew, zarządzanie prowincjami i skomplikowana gra w „Kaunitza w kimonie" powinny dostarczyć sporej dawki emocji nie tylko miłośnikom orientu. Może być to pierwsza gra, która w taki sposób połączy misterną grę dyplomatyczną z krwistym realizmem średniowiecznego pola walki. I to w wydaniu nam zupełnie nieznanym, bo orientalnym. Na poniższych screenach możesz, Czytelniku chociaż przez chwilę nasycić się tym, co stanie się Twoim udziałem gdy tylko sięgniesz po ten produkt. W sklepach już za momencik! Stratedzy! Po Bushido marsch! ■

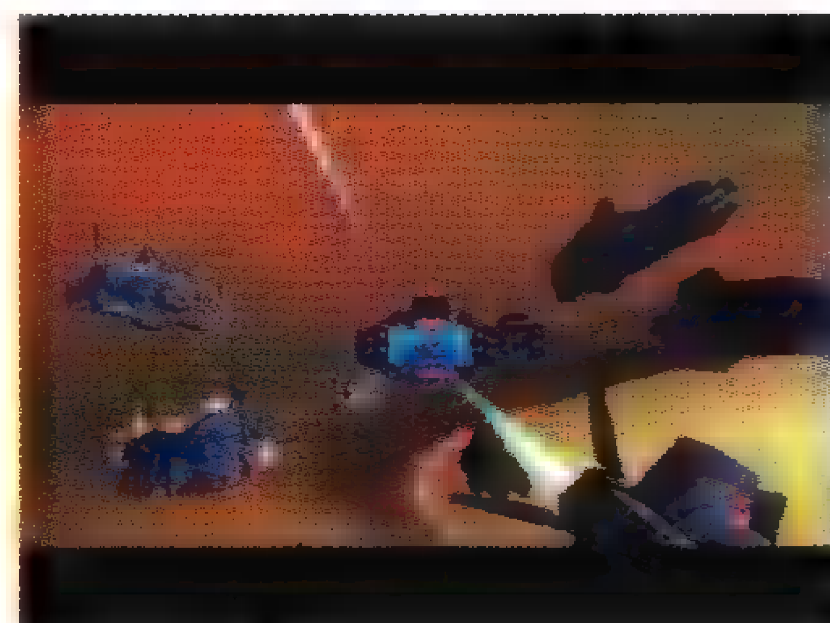




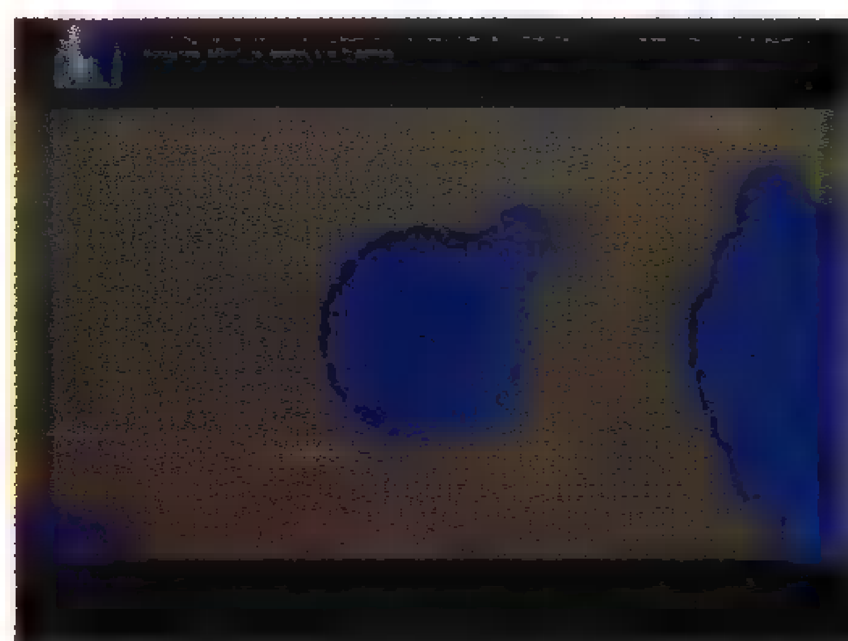
■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **SIERRA** ■ PREMIERA **II KWARTAŁ**

HOMEWORLD: CATACLYSM

Tak naprawdę nikt nie wie, dlaczego nie nazwano tego produktu „Homeworld 2"... A powinno tak się zrobić, bo jak sprawdzone wieści donoszą dokonano postępu w porównaniu do protoplasty. Będzie to nowa fabuła, bardzo odświeżony zestaw jednostek, poprawione AI i grafika.... Hmmm. W nowej odsłonie galaktycznych zmagań pojawiły się zupełnie nowe rzeczy, jak chociażby osławiony „fog of war", poważnie zmieniający charakter rozgrywki. Całkowicie został zmieniony statek-matka, który teraz w misjach dla „singla" może się poruszać po mapie (chyba docenią to zmuszeni do ciągłej defensywy gracze). Zmieniono charakterystykę statków i ich wymagania zaopatrzeniowe... W piętnaście lat po zakończeniu działań w „Homeworldzie" rodzi się nowa legenda. Kushan okupuję Hiigarę, a Ty, młody pilocie musisz wygrać ten konflikt. Oczywiście spełnienie tego warunku nie będzie łatwe. Wiadomo już, że postarano się o znaczne poprawienie AI jednostek uczestniczących w konflikcie, więc trzeba będzie poważnie zmodyfikować stosowaną do tej pory taktykę. „Homeworld" przyzwyczaił nas do iście epickich bitew odbywanych na bezdrożach galaktyki. Podobnie będzie teraz bowiem produktowi nie zabraknie rozmachu tak charakterystycznego dla protoplasty. Już zacieramy ręce. ■







ze świata

■ Creature Labs tym razem zajmie się stworkami rodem z dna oceanu. Gra będzie oparta na bardzo znanym za Oceanem komiksie „Sea-Monkey Marina". Najwyraźniej klasycznym „kreaturkom" potrzeba trochę orzeźwiającej bryzy.

■ 3DO (twórcy wspaniałej serii „Might&Magic" i nie tylko) zamierzają silnie zaatakować pod koniec roku. Czekamy na duże uderzenie, w końcu ponad 50 mln. kredytu musi skończyć się w wielkim stylu!

■ Team 17, grupa o której pamiętali tylko nieliczni, zamierza wskrzesić jeden ze swoich największych przebojów. Oczywiście chodzi o „robale", które pod wszystko mówiącym tytułem „Worms World Party" zamierzają ponownie zaatakować. Najnowsza odsłona megahitu ma mieć zaimplementowaną opcję multi-player, możliwość pogrywania w cooperativie. Bardzo ciekawie wyglądają tryby rozgrywki, których nazwy mówią wszystko - Goliath czy Fortress.

■ CD Projekt zamierza w pełni spolszczyć produkt Cryo o nazwie „Aztec". Głosu postaciom użyczą tak znane postacie radia i TV jak, np.: Piotrowie - Fronczewski i Machalica oraz Jan Piechociński.

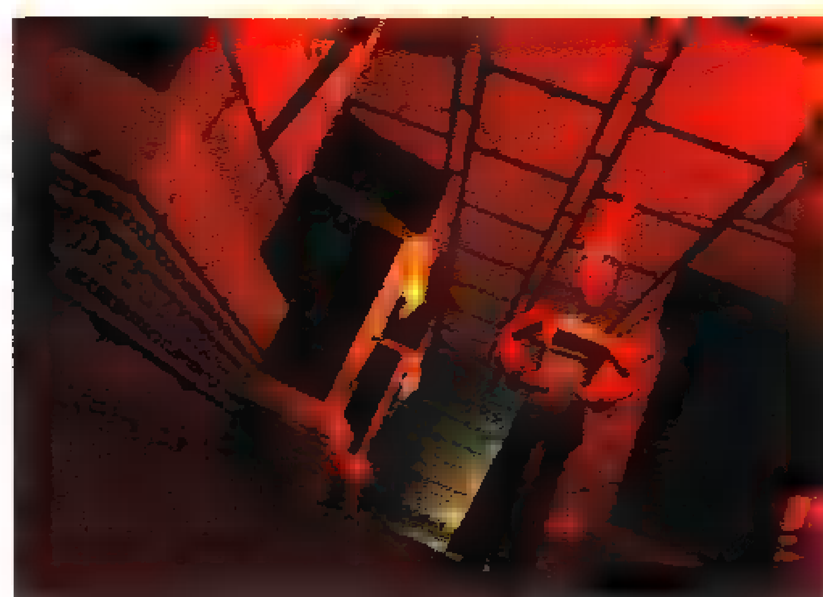
■ „Odyseja" Homera zauroczyła Panów z Cryo, bo zamierzają wysmażyć nam przygodówkę o wszystko mówiącym tytule... „Oddysee".

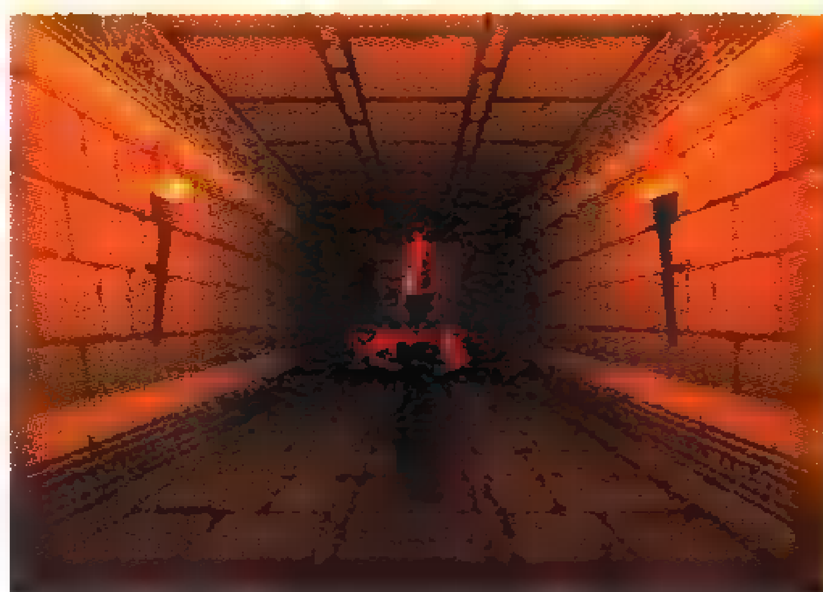
■ Już teraz możemy z lekka zajrzeć za kulisy właśnie rozpoczynających się targów E3. Los Angeles w tym roku gościć będzie dziesiątki firm, my wybraliśmy z ich oferty garść tytułów, które powinny ukazać się na PC w nadchodzącym roku. Zaczniemy od Acclaimu, który ma zamiar pokazać „Shadowmana 2" i „All Star Baseball 2002" (sic!). Activision zamierza ▶

■ WYDAWCA **CD PROJEKT** ■ PRODUCENT **HEADFIRST PRODUCTION** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

SIMON THE SORCERER 3D

Simon najwyraźniej doczekał się stylowego ubranka w 3D.
Chyba przyjdzie nam zapomnieć o standardowej w przypadku takiej produkcji procedurze point 'n' click. Engine 3D najwyraźniej ingeruje we wszystkie produkcje tego roku, nie pozostawiając nic ze świętości przygodówek. Doskonale znany adept sztuk magicznych tym razem trafił na godnego siebie przeciwnika. Stary mag Sordid wraca z zaświatów tylko z jedną nadzieją w sercu - czas dopaść Simona i zmienić go w parującą kupkę popiołu za to, co zrobił złemu czarodziejowi. Produkt Headfirst ma zaoferować nam to, czego do tej pory cyklowi brakowało - więcej akcji i tzw. bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem. Powinno to w pewien sposób wpłynąć na reprofilizację gatunku. Może fani poprzednich części cyklu się obruszą na tę innowację, ale chyba cała branża uznała, że nawet tak „niegroźny" gatunek wymaga solidnych reform. Na ile będą one radykalne i „solidne"... zobaczymy. Do tego czasu warto odświeżyć poprzednie części cyklu. ■







GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki, na to, aby stać się hitami.

DeusEx	Eidos	Czerwiec
Ground Control	Sierra	Czerwiec
Hitman: Codename 47	Eidos	Czerwiec
Icewind Dale	Interplay	Czerwiec
Projekt IGI	Eidos	Czerwiec
Vampire: The Masquerade	Activision	Czerwiec
Duke Nukem Forever	Infogrames	Lipiec
Team Fortress 2	Sierra	II kwartał
Blade	Inforgrames	II kwartał
Monkey Island 4	LucasArts	III kwartał
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	III kwartał
Commandos 2	Eidos	Wrzesień
Hidden&Dangerous 2	Take 2	IV kwartał
Baldur's Gate 2	Interplay	IV kwartał
Black&White	EA	IV kwartał
Command&Conquer: Renegade	EA	IV kwartał
Z2	Infogrames	IV kwartał
Loose Cannon	Microsoft	Gwiazdka

■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

ECHELON

W podobne klimaty co wyżej wymieniony produkt, zamierza uderzyć Bethesda.
Ich „Echelon" ma za zadanie wypełnić lukę, jaka powstała w wyniku kilkuletniego postu po takich megehiciorach, jak „Wing Commander" czy „Terminal Velocity". Trzeba przyznać, że dość długo panowała posucha w tym gatunku. Nareszcie coś drgnęło i możemy liczyć ma poprawę sytuacji. Jak przystało na produkt nawiązujący do klasyków gatunku będzie to symulator statku kosmicznego, z tak charakterystycznym dla „WC" systemem nagród i kar w postaci awansów lub degradacji. Wszystko w rękach gracza, który będzie musiał wykazać się niepospolitym talentem w dowodzeniu takim cudeńkiem techniki. Oczywiście starannie dopieszczony engine graficzny i piekielnie urozmaicone misje powinny stanowić o wysokiej grywalności produktu. Na żądnych emocji i medali czeka ponad ćwierć setki pojazdów latających i niemalże setka celów naziemnych. Trzeba przyznać, że sama statystyka podawana przy prezentowaniu tej gry każe zdjąć z czaszki beret. Z całą pewnością nie będzie można narzekać na brak zajęcia, tym bardziej, że wraże hordy rozpoczęły atak. ■



■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **EIDOS** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

SYDNEY 2000



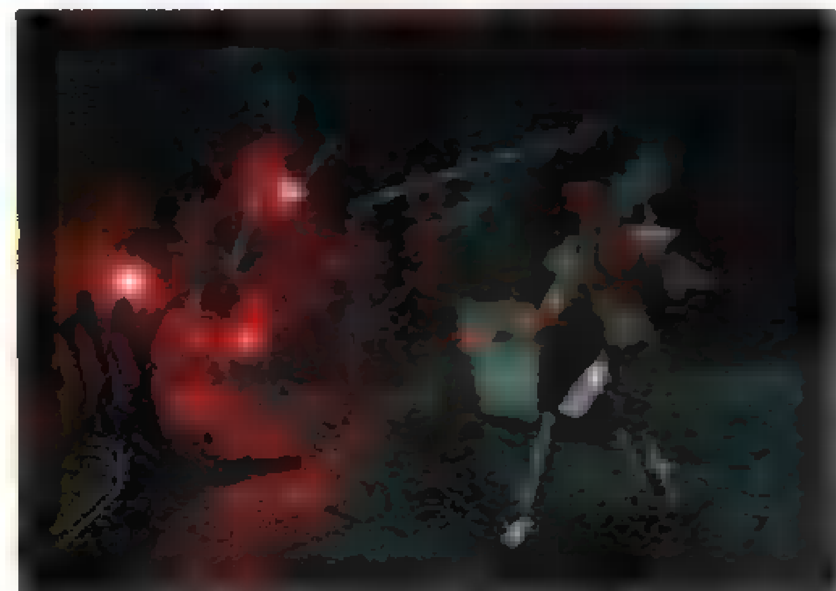
Po długim i przyjemnym polegiwaniu w domowych pieleszach czas narzucić na siebie coś z lycry i ruszyć w trasę.

Rzecz jasna nie chodzi tutaj o wygibasy przy chromowanej rurze w prywatnym klubie w centrum Manhattanu, ale raczej o coś bardziej zbożnego. Dosłownie za moment wyspiarze z Antypodów będą mieli wątpliwą przyjemność spotkania całej hordy europejskich (i nie tylko) sław sportu. Ponieważ otrzeźwienie przyjdzie za późno, więc należy się spodziewać, że olimpiada w Sydney minie pod znakiem kolejnych rekordów i misia koali. Ponieważ nie wszyscy będą mogli osobiście odwiedzić wielkie stadiony, mamy dla Was pewną propozycję. Eidos zamierza za moment wypuścić na rynek produkt prezentujący olimpijskie zmagania największych sław sportu. Ba, da nam nawet możliwość „wyhodowania" swojego herosa, rozwoju jego parametrów etc. (zapachniało rolplejem?). Będzie można pobiegać na szkolną „stówę", popróbować szczęścia w skokach do wody czy spróbować swych sił w zmaganiach kajakowych jedynek. To oczywiście tylko wybrane przykłady, bowiem Eidos niezwykle starannie przykłada się do tego produktu wietrząc spore zyski z tak zacnej idei. Z ilości gotówki jaką zainwestowano w organizację wielkiego show wnioskować można, że chyba mają rację... Profesjonaliści. ■



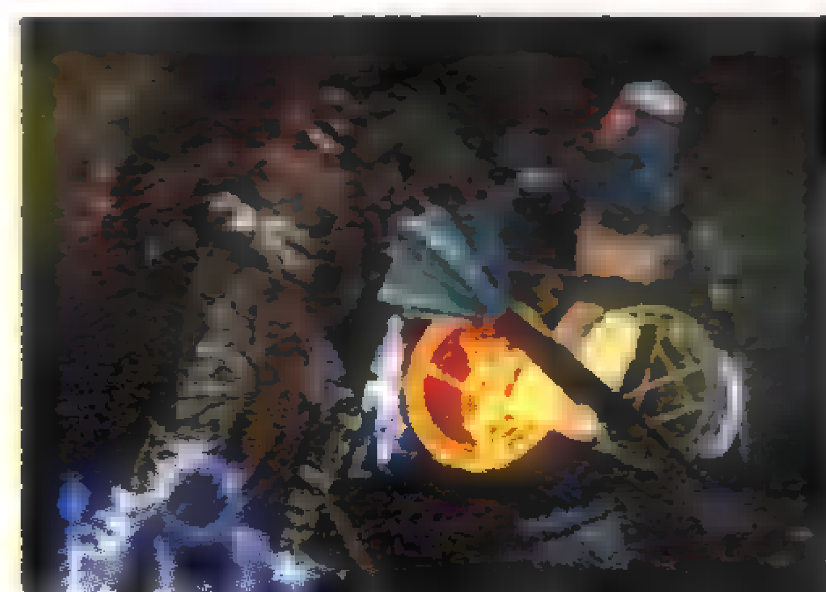
■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **3DO** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC



Ludzie z 3DO postanowili dokończyć dzieła. Chyba nie zraziła ich porażka, jaką ponieśli przy „Crusaders Of Might&Magic".

Chyba zupełnie gdzieś obok przepłynęła flotylla z najnowszymi łupami z 3DO. Seria „Might&Magic" stała się protoplastą takiej ilości gier strategicznych (piekielnie udanych), rolplejowych (różnie, różni o tym mówią) i zręcznościowych (baaardzo średnich), że dopiero zebranie pudełek po produktach 3DO uświadomiło nam, iż mamy do czynienia z formowaniem legendy. Iluż to dystrybutorów próbuje bez powodzenia stworzyć to, co egzystuje dzięki „Might&Magic" od wielu lat. Prawda zaś jest taka, że niedoróbki techniczne zabiły sporą część grywalności serii. Na szczęście jej najnowsze dziecko - „Legends Of Might&Magic" ma zamiar przywrócić dobre imię rodzicowi. To rolplej dla jednego gracza (z możliwością pogrywania przez sieć). Zastosowany nowy engine graficzny powinien wreszcie zamknąć usta malkontentom, a niebanalna fabuła zachwycić może każdego. Na razie uchylimy tylko rąbka tajemnicy - czekać Was będzie groźny szaleniec i artefakty... ■



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs „THE SIMS PL"
Gry wygrali: Sabina Synowiec z Warszawy, Agnieszka Gańczorz z Rybnika, Maciej Zieliński z Łodzi, Stefan Kurdysz z Piotrkowa, Andrzej Rumiński z Płocka, Waldemar Jurkicz z Kutna, Bartek Maniakowski ze Świebodzina, Krzysztof Watras z Gdańska, Bartosz Otorowski ze Świnoujścia, Mikołaj Broniszewski z Gdańska.
Nagrody niespodzianki otrzymują: Tomasz Bąk z Konina, Karolina Malinowska z Białegostoku, Andrzej Rokita z Warszawy i Wojciech Mościcki z Gorzowa Wielkopolskiego.

Konkurs „PLANESCAPE TORMENT PL"
Polskiego „Tormenta" otrzymują: Andrzej Wodecki z Mszany, Barbara Kaszewska z Białegostoku, Grzegorz Trzonkowski z Warszawy, Paweł Smaga z Lublina, Magdalena Ostrowska z Koszalina, Marek Wojakowski ze Szczecina i Łukasz Bednarek z Pabianic.
Nagrody niespodzianki powędrują do: Marka Kawczyńskiego z Janikowa, Macieja Wojtasika z Kielc i Roberta Marcinkowskiego z Nowej Soli.

Konkurs 4/2000:
Nagrody otrzymują: Paweł Jach z Jędrzejowa, Dariusz Zieliński z Chorzowa, Sławomir Fajfer z Torunia i Dariusz Migacz z Krynicy.

ze świata

przedstawić sześć gier, z czego dwa „Star Treki" (Elite Force" i „Conquest Online") oraz nowe odsłony „Call To Power" i „Dark Reign" (obie z „dwójeczkami" w nazwach). Niewątpliwą ciekawostką jest „Return to Castle Wolfenstein", który zmierza wskrzesić praojca FPP. Ostatnim tytułem na PC w tym roku od tych panów będzie erpegowy „Wizards&Warriors". Capcom za to postara się, by plejuwy „Dino Crisis" wreszcie trafił na nasze hadeki. Wielkie niespodzianki szykuje Codemasters, który swoje stanowisko na targach podzielił tematycznie na strefy „Colin Mcrae 2", „Cannon Fodder" (czekamy!) czy „Insane". Cryo za to pokaże, między innymi... „Test Drive 6"! Eidos zamierza zaskoczyć wszystkich, gdyż na jego stanowisku znajdziemy: „Commandos 2" (Jagd wpadł w euforię), „Legacy of Kain: Soul Reaver 2", Project Eden" czy wreszcie „Three Kingdoms". Prawdziwy potentat w naszej branży, czyli EA zaprezentuje: „Stars Supernova", „Pipemania II" i „Rowan's Battle Of Britain". Hasbro uderzy „Monopoly Tycoonem", „Squad Leaderem" i nową odsłoną „B17". Infogrames pokaże: „Independence War 2" i „Deer Hunter 3 Gold", wszędzie roznoszone są plotki o nowym „Driverze". Pokaźnie zamierza wystąpić Microsoft, który mimo kłopotów, jakie aktualnie przeżywa chce pokazać expansion pack do „Age of Empires II", „Crimson Skies", „Combat Flight Simulator 2", „Mechwarrior 4" czy „Conquest: Frontier Wars". Red Storm zamierza pociągnąć dalej serię bazującą na działaniach grup uderzeniowych i uzupełni ją o: „Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Operations Essential" oraz o wspominaną na naszych łamach „Rogue Spear: UO". Wszystkie prezentowane tutaj wieści miały pobieżny charakter, czekajcie więc na pełnię danych, których za miesiąc udzieli Wam Piotres.

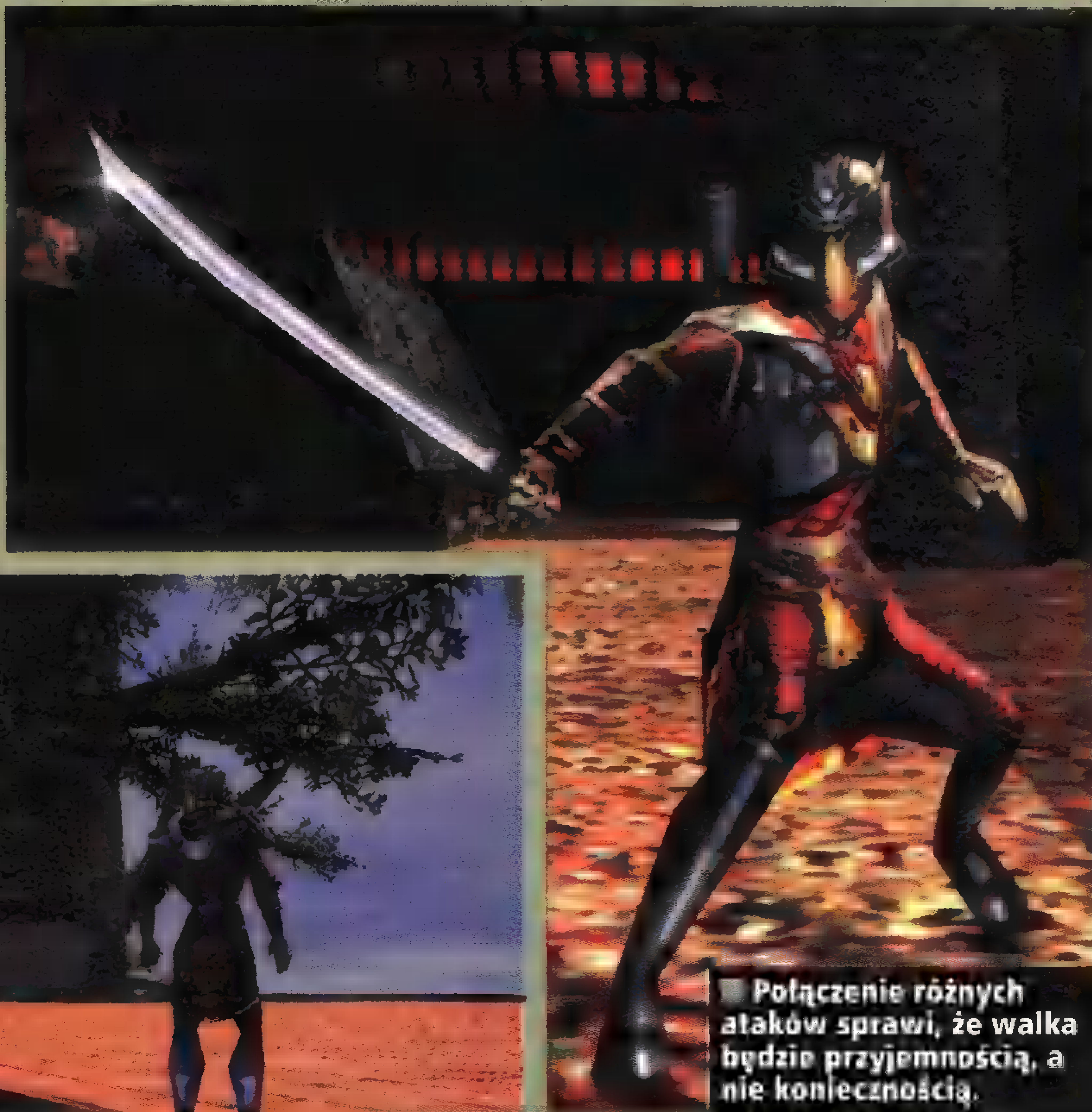
ULTIMA ONLINE 2

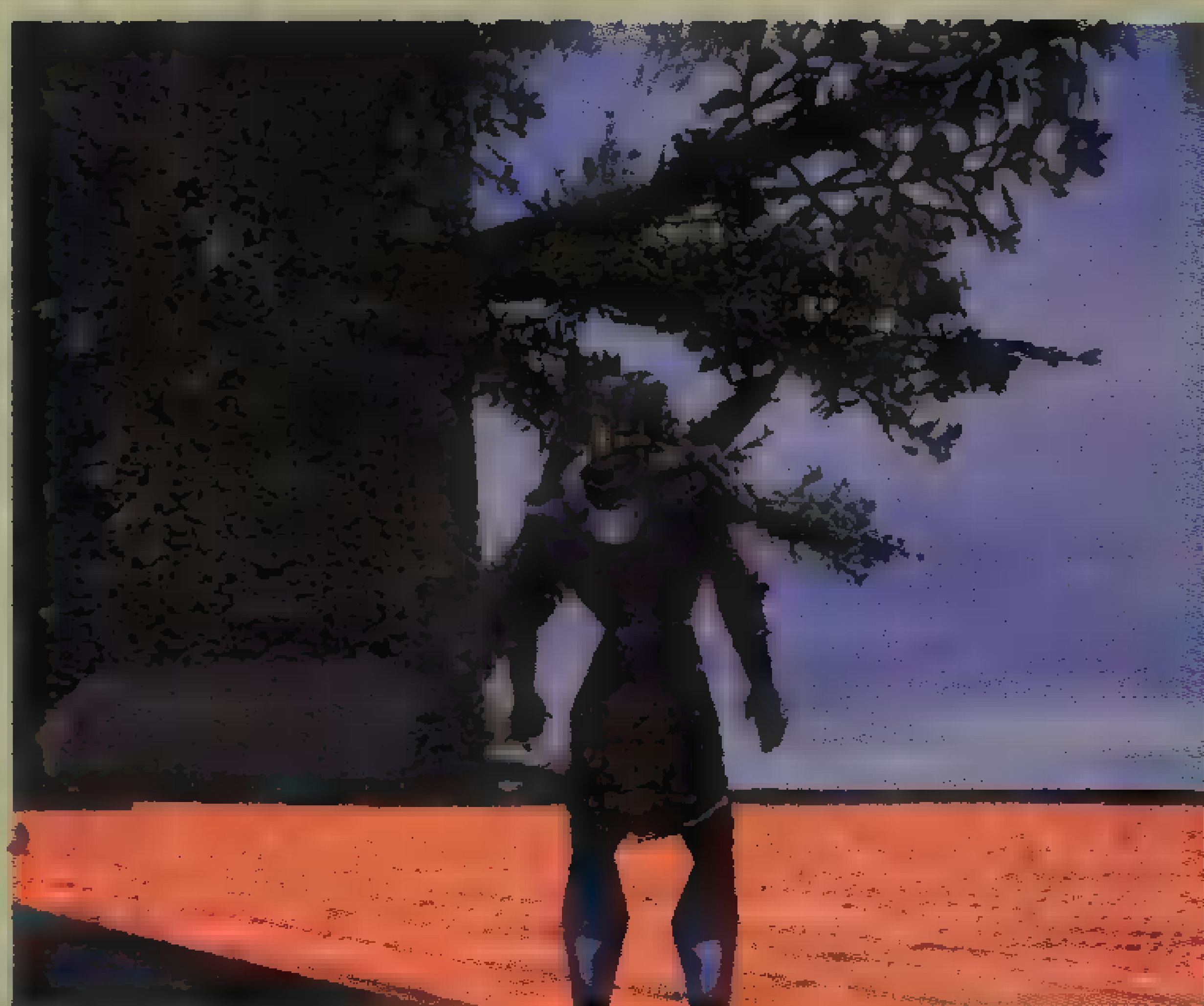
CZY ORIGIN, PO ODEJŚCIU LORDA BRITISHA I NIEPOWODZENIU „ULTIMY ASCENSION", POZNA JESZCZE SMAK SUKCESU? DRUGA CZĘŚĆ PRZODKA GIER ON-LINE MOŻE BYĆ ICH RATUNKIEM.











Połączenie różnych ataków sprawi, że walka będzie przyjemnością, a nie koniecznością.

Pod koniec marca Richard Garriott po raz ostatni wstał od swojego biurka w Origin - firmie, którą założył 18 lat i ponad tuzin gier temu. Po technicznym niepowodzeniu swojego ostatniego tytułu, „Ultima IX: Ascension" odszedł, aby rozpocząć pracę nad nowym projektem znanym jedynie pod kryptonimem „X". Firma Electronic Arts, do której należy Origin, najwyraźniej niezbyt przejęła się utratą człowieka stojącego za legendarną serią „Ultima". Po nim choćby potop... chociaż, chyba nie do końca. Wpływ na prace nad „Ultima Online 2" ze strony Richarda „Lorda Britisha" Garriotta był niewielki i siłą napędową projektu był człowiek o nieprawdopodobnym nazwisku Starr Long. Wcześniej był on również odpowiedzialny za pierwszą „Ultimę Online". Tak więc, kiedy takie projekty, jak następna gra z serii „Wing Commander" i „Privateer" leżą pomięte w koszu na śmieci, zamysł „UO2" nabiera coraz więcej realizmu.

„PÓJŚCIE DROGĄ AVATARU I POSTĘPOWANIE ZGODNIE Z OŚMIOMA CNOTAMI LUB ZAPRZECZENIE IM I PODĄŻANIE DROGĄ ZŁA"

Jak wiadomo, idea spójnego, niekończącego się świata on-line, w którym może jednocześnie egzystować wielu graczy wcale nie jest nowa. Nie była nawet nowa, kiedy pod koniec 1997 roku w Internecie pojawiła się pierwsza „Ultima Online". Jej ogromny sukces wynikał ze sposobu przedstawienia świata, który rządził się logicznymi i spójnymi regułami, co dało początek ekonomicznym i związanym z aspektem przygodowym systemom. Autorzy byli też pionierami koncepcji aktualizowania kodu gry w zależności od wymagań graczy - w ciągle ewoluującym świecie „Ultimy Online" możemy prowadzić działalność gospodarczą, budować domy, kupować statki, a nawet wstępować w związki małżeńskie.

Pomimo zawrotnej liczby 163 000 subskrybentów (z których każdy płaci 10 dolarów miesięcznie) ze wszystkich stron świata, „UO" musiała stawić czoła zagrożeniu ze strony nowych pretendentów - zaprezentowanych w zeszłym roku „Everquesta" i „Asheron's Call". Są to nowe wieloosobowe gry RPG on-line, reprezentujące nowy gatunek MORPG (Multi-player on-line RPG), które łączą ekonomiczne, społeczne i przygodowe aspekty „UO" z pięknymi trójwymiarowymi światami, postaciami i stworami. Nadszedł więc czas na zdecydowaną odpowiedź ze strony „Ultimy".

„Niedawne odejście Richarda Garriotta wprowadziło nieco zamieszania. Bardzo brakować nam będzie jego obecności i życzę mu dużo szczęścia. Możecie jednak mieć pewność, że „Ultima Online 2" będzie podążała wytyczoną przez niego wizjonerska drogą i nie próżno by szukać czegoś równie zadziwiającego w świecie on-line. Kierowany przeze mnie zespół stanowi najlepszą grupę ludzi, z jakimi kiedykolwiek dane mi było pracować i naszym celem jest stworzenie najlepszej gry, z jaką kiedykolwiek mieliście do czynienia".
Starr Long
Producent „Ultimy Online 2"

„Ultima Online 2" osadzona jest w oryginalnej Britannii Garriotta, jednak jakiś ponadwymiarowy kataklizm umożliwił nawiązanie kontaktów z dwoma innymi „kontynentami", co w teorii trzykrotnie zwiększa obszar gry w porównaniu z pierwszą „Ultimą Online". „UO2", która przedstawia wydarzenia rozgrywające się w 200 lat po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniczce, nadal podąża odrębną linią czasu, przez co nie ma ścisłego związku z ukończoną w końcu trylogią trylogii (od „Ultimy I" do „UIX"). Dwa nowe kontynenty będą znacznie różniły się od znajomych stereotypów fantasy w postaci europo-centrycznych ludzi, elfów i potworów. Jeden z nowych kontynentów osadzony będzie - przynajmniej pod względem atmosfery - w mitologicznej przeszłości, gdzie nacisk położono na siły natury. Nosi on nazwę Avenosh i zaludniony będzie fantasty-





Najwyraźniej rzewne opowieści tego Meera nie wzruszyły jednorożca.

cznymi stworzeniami, jak na przykład jednorożce, oraz rasą istot pod nazwą Meers - delikatnymi przypominającymi koty humanoidami o charakterystycznych wzorach skóry/sierści. Trzeci kontynent, Logosia, ma futurystyczny i technologiczny charakter i stanowi dom dla wojowniczo nastawionych istot o nazwie Juka oraz Lorda Blackthorna - odwiecznego przeciwnika Lorda Britisha, który został cybernetycznie zrekonstruowany po swojej porażce.

Gracze będą mogli wcielić się w role istot ze wszystkich trzech kontynentów - ludzi z Britannii, tajemniczych i posługujących się magią Meer, czy też agresywnych Juka. Nie będziemy tez musieli rozpoczynać gry na swoim „ojczystym" kontynencie. Wygląda na to, że od czasów wspomnianego już kataklizmu, mamy do czynienia z pewną integracją trzech podstawowych ras. Autorzy nie zamierzają w jakikolwiek sposób formalizować zasad wzajemnej niechęci ras (co mogłoby zostać poczytane jako narzucanie graczom instytucjonalnego rasizmu), chociaż przynależność do danej rasy będzie miała wpływ na przebieg gry. Podążając śladem jednoosobowych gier Garriotta z serii „Ultima", „UO2" postawi każdego gracza przed wyborem - pójście drogą Avataru i postępowanie zgodnie z ośmioma Cnotami lub zaprzeczenie im i podążanie drogą Zła. Nie są to jedyne wybory, których będziemy musieli dokonywać. Chociaż nie napotkamy tu ściśle określonych klas postaci, to jednak niezwykle złożone drzewa umiejętności będą oferowały największą różnorodność, jaka kiedykolwiek pojawiła się w grach RPG.

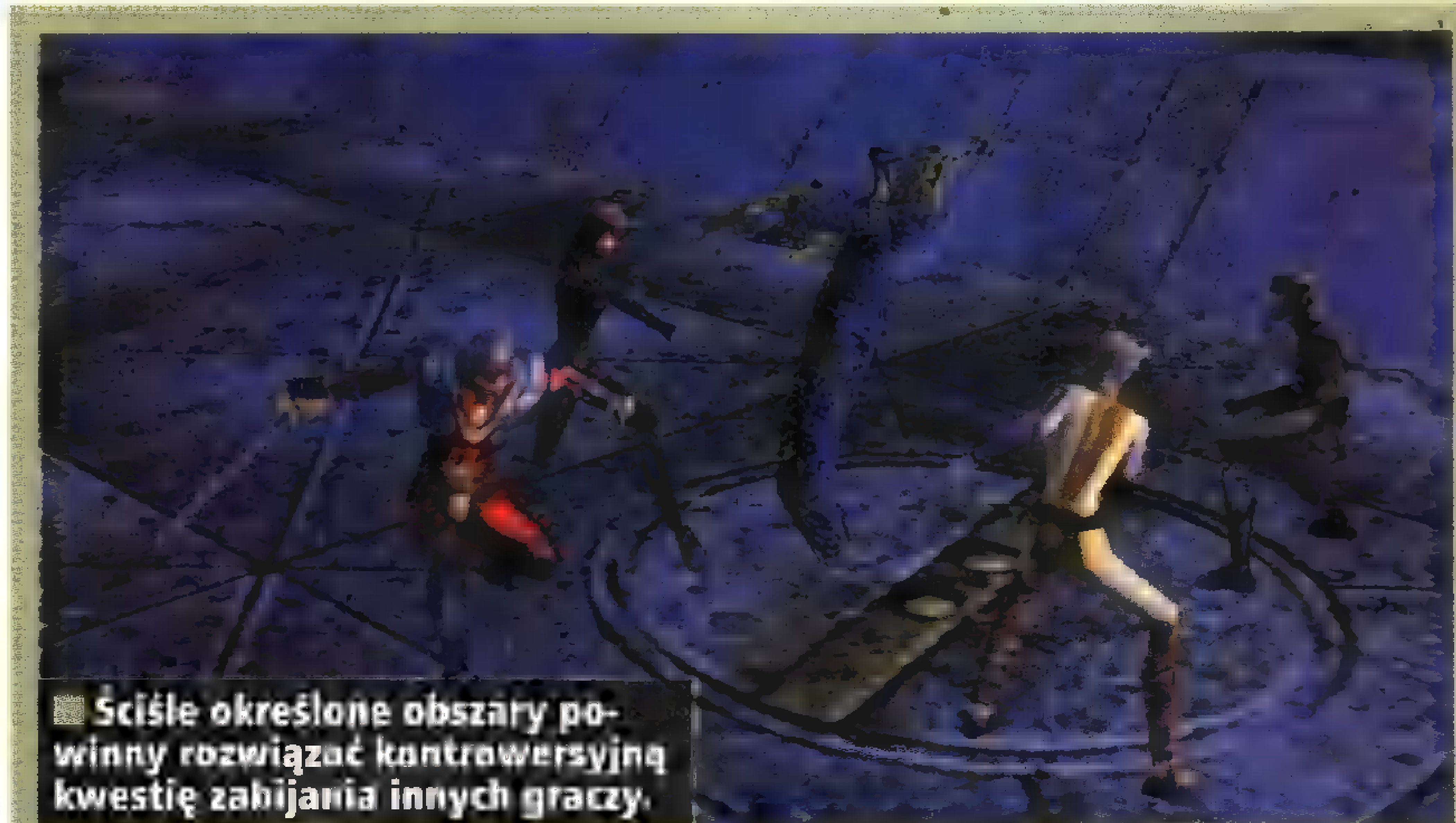
Każda zdolność lub umiejętność otwiera kolejne ścieżki wyboru następnego poziomu, a nowe postaci będą, dzięki systemowi szybkiego wyrównywania poziomów, mogły łagodnie wejść do gry. Najbardziej interesująco zapowiada się jednak sposób przenoszenia punktów doświadczenia, co pozwoli całkowicie zmienić zestaw umiejętności postaci. Wszystko wskazuje na to, że zaawansowany fechmistrz będzie mógł przerzucić się na magię i wymienić doświadczenie w posługiwaniu się bronią i pięściami na umiejętności związane ze sztukami tajemnymi. Niewiele jeszcze wiadomo na temat sposobu, w jaki zostanie to zrealizowane, ale wydaje się jednak, że gracze nie będą mieli tak do końca wolnej ręki. Możemy więc spodziewać się jakiegoś systemu kosztów za zmianę specjalności, podobnie jak w innych grach RPG.


Język ciała jest wynikiem zastosowania techniki motion-capture, co w znacznym stopniu zwiększa realizm wymiany zdań.

„BĘDZIEMY MOGLI ZDECYDOWAĆ SIĘ ALBO NA SERIĘ CIOSÓW, LUB TEŻ POPRZESTAĆ NA SPAROWANIU ATAKU PRZECIWNIKA"

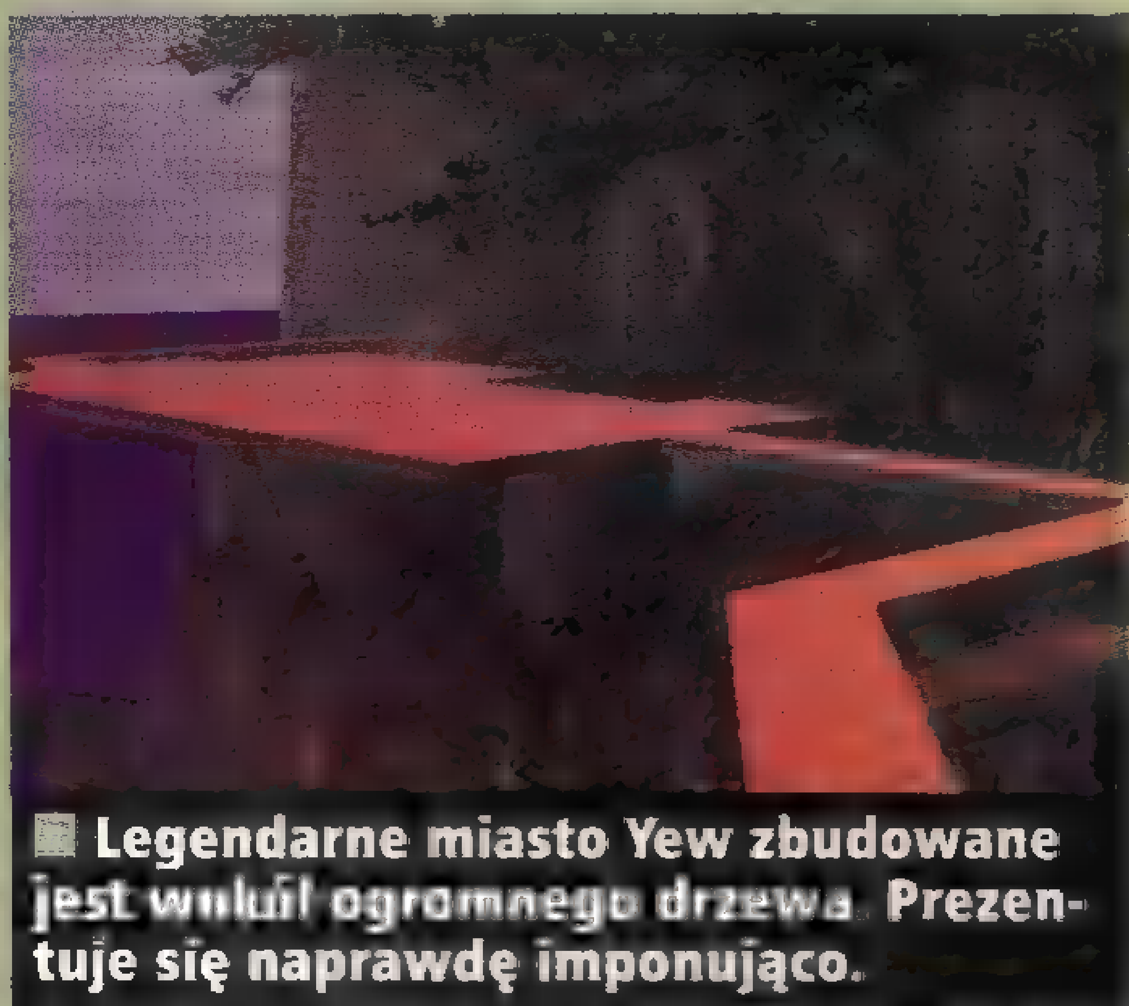
ZABIĆ ICH WSZYSTKICH

Niektórzy to lubią, a niektórzy nie - chodzi oczywiście o mordowanie. Kluczową kwestią każdej gry MORPG jest umożliwienie graczom swobodnego zabijania przeciwników. Nastręcza to jednak wiele problemów, jak chociażby kwestia psychopatycznych morderców, których jedyną rozrywką jest bezlitosne zabijanie żółtodziobów. W „Ultimie Online 2" pojawią się duże bezpieczne obszary - na przykład cały kontynent Brytanii - gdzie zabijanie innych graczy będzie zabronione. Kiedy jednak oddalimy się z tej strefy, musimy liczyć się z najgorszym. Jednak jeżeli już się zdecydujemy, to będziemy mogli do woli oddawać się rozkoszom krwawej jatki.


Ściśle określone obszary powinny rozwiązać kontrowersyjną kwestię zabijania innych graczy.

„Chociaż ekscytujące przygody i magia stanowią istotny element fantasy RPG, to jednak równą wagę przykładam do rzemieślników uczestniczących w życiu ekonomicznym. Z niecierpliwością oczekuję zobaczenia, w jaki sposób zaimplementowane zostaną umiejętności handlowe".
Ben Hanson
Projektant „UO2"/ Główny projektant „UO2 Live".

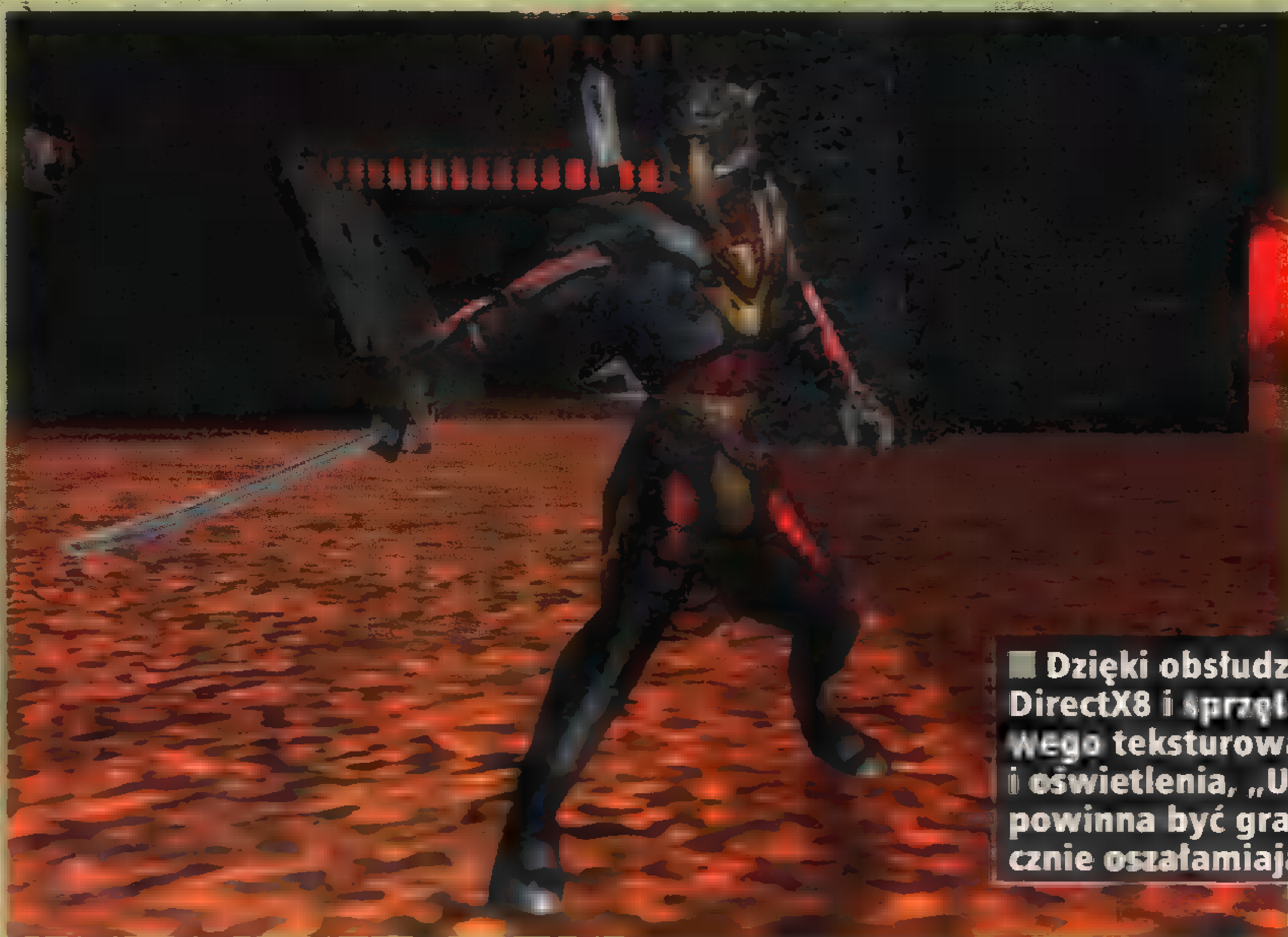
Na szczęście „UO2" zachowa największe atuty pierwowzoru - ogrom opcji wyboru. Zaspokoić będzie można wszelkiego rodzaju ambicje - od krwiożerczego paladyna uwielbiającego rozprawiać się ze smokami po biznesmena, który nie potrafi odróżnić czubka miecza od jego rękojeści. Gracze, którzy wybiorą to ostatnie powołanie zapewne z ogromną radością powitają fakt, że autorzy wiele nauczyli się w ciągu pięciu lat istnienia „Ultimy Online" i zaoferują wie-


Legendarne miasto Yew zbudowane jest wokół ogromnego drzewa. Prezentuje się naprawdę imponująco.

TECHNO-WOJOWNICY

Jak można oczekiwać, „Ultima Onlina 2" wizualnie przewyższa wszystkie inne gry MORPG. A ściśle mówiąc, przewyższa w zasadzie wszystko, co można sobie wyobrazić, biorąc pod uwagę skalę i poziom szczegółowości poszczególnych światów. Być może zatrze to w jakimś stopniu niekorzystne wrażenia pozostawione przez jej poprzedniczki.

Na poziomie mikro jest możliwe dzięki wykorzystaniu niezwykle zaawansowanych technologii. Nałożone na postacie deformowalne siatki sprawiają, że wielokąty nie będą rozsypywać się, jak ma to miejsce w innych opartych na wielokątach grach. Zamiast tego będą elastycznie się rozciągać. Ponadto, technika podwójnej animacji ciała pozwala na niezależne poruszanie się nóg i tułowia, co na przykład umożliwia jednoczesny bieg i walkę. W efekcie uzyskujemy niezwykle płynną animację bez tych irytujących niedociągnięć oraz bez niepotrzebnej stylizacji „Asheron's Call" czy „Everquesta".


Dzięki obsłudze DirectX8 i sprzętowego teksturowania i oświetlenia, „UO2" powinna być graficznie oszałamiająca.

le ciekawych sposobów zarabiania pieniędzy. Ci, którzy nastawią się na spokojniejsze profesje, jak na przykład produkcja zbroi czy broni, mogą spodziewać się różnego rodzaju bonusów za osiągnięcie mistrzowskiego poziomu, zarówno w postaci zaawansowanych zdolności, jak i za unikatowe przedmioty, które dzięki temu będą w stanie wytwarzać.

Niestety, niektóre aspekty „UO", do których wielu graczy zdążyło się już przyzwyczaić - jak na przykład kupowanie posiadłości ziemskich - nie pojawią się w nowej wersji. Autorzy zapewniają jednak, że tego typu modyfikacje kodu będą możliwe po tym, jak serwery zaczną sprawniej działać i wydaje się oczywistym, że „UO2" będzie w równie dużym stopniu regularnie aktualizowana, jak to miało miejsce w przypadku poprzedniczki. Przy tak wielkiej popularności - Origin notuje około dwóch milionów odrębnych sesji „UO" każdego miesiąca - nie należy dziwić się, że firma tak dba o swoich klientów. Co bardziej doświadczeni weterani „UO" już testują „UO2" i nadal przyjmowane są zmiany w ostatecznej wersji. Niektóre z nich mogą wydawać się ludziom nieprzyzwyczajonym do złożonego świata MORPG nieco dziwaczne - jak na przykład możliwość definiowania tatuaży i blizn, oprócz typowych opcji koloru włosów, ubioru, barwy skóry itp. Modele postaci będą jeszcze bardziej szczegółowe niż w przypadku „Asheron's Call", więc każdy będzie mógł wyglądać inaczej. Przykre jest jednak to, że weterani „UO" nie będą mogli przenosić swoich postaci do „UO2", chociaż Origin zapewnia, że „UO" będzie egzystować jeszcze przez wiele lat.



System walki, plaga wszystkich gier MORPG, jest chyba jak dotąd najbardziej imponującym elementem „UO2". Urządzenia motion-capture pracują na pełnych obrotach przy odwzorowywaniu ruchów ludzkich postaci (łącznie z nie związanym z walką językiem ciała i magicznymi gestami). Bruce Fontaine, specjalista od sztuk walki, który współpracował niegdyś z Jackie Chanem, posłużył jako wzorzec przy definiowaniu sekwencji walki wręcz i z użyciem różnorodnego uzbrojenia. Można też nauczyć się bardziej złożonych ciosów, bądź to odnajdując odpowiednich nauczycieli (niełatwo ich znaleźć) lub od innych graczy i łączyć w ten sposób różne ciosy w imponujące i dynamiczne ataki. Wojownicy nie będą już musieli popisywać się prezentując swój aktualny poziom - wystarczy pokazanie kilku trudnych ataków i wszyscy będą wiedzieli z kim mają do czynienia. Każdy atak ma swoją wartość ofensywną i defensywną. Dzięki temu będziemy mogli zdecydować się albo na niezwykle ryzykowną i skuteczną serię ciosów, jeżeli czujemy się na siłach, lub też poprzestać na sparowaniu ataku przeciwnika, jeżeli brakuje nam pewności siebie. Atrakcji nie zabraknie również magikom. Planuje się umieszczenie w grze dziesięciu szkół magii i adepci tajemnych sztuk będą mogli skoncentrować się na jednej, celem poznania wszystkich tajemnic lub zdobyć bardziej ogólną wiedzę w kilku szkołach. Na razie zaplanowano około 100 zaklęć, ale należy spodziewać się, że liczba ta znacznie wzrośnie. Oczywiście mało inteligentne stwory nie będą jedynymi przeciwnikami i obiektami z dużym trudem wyuczonych ataków.

Zabijanie innych graczy będzie ściśle kontrolowane (patrz ramka „Zabić ich wszy-

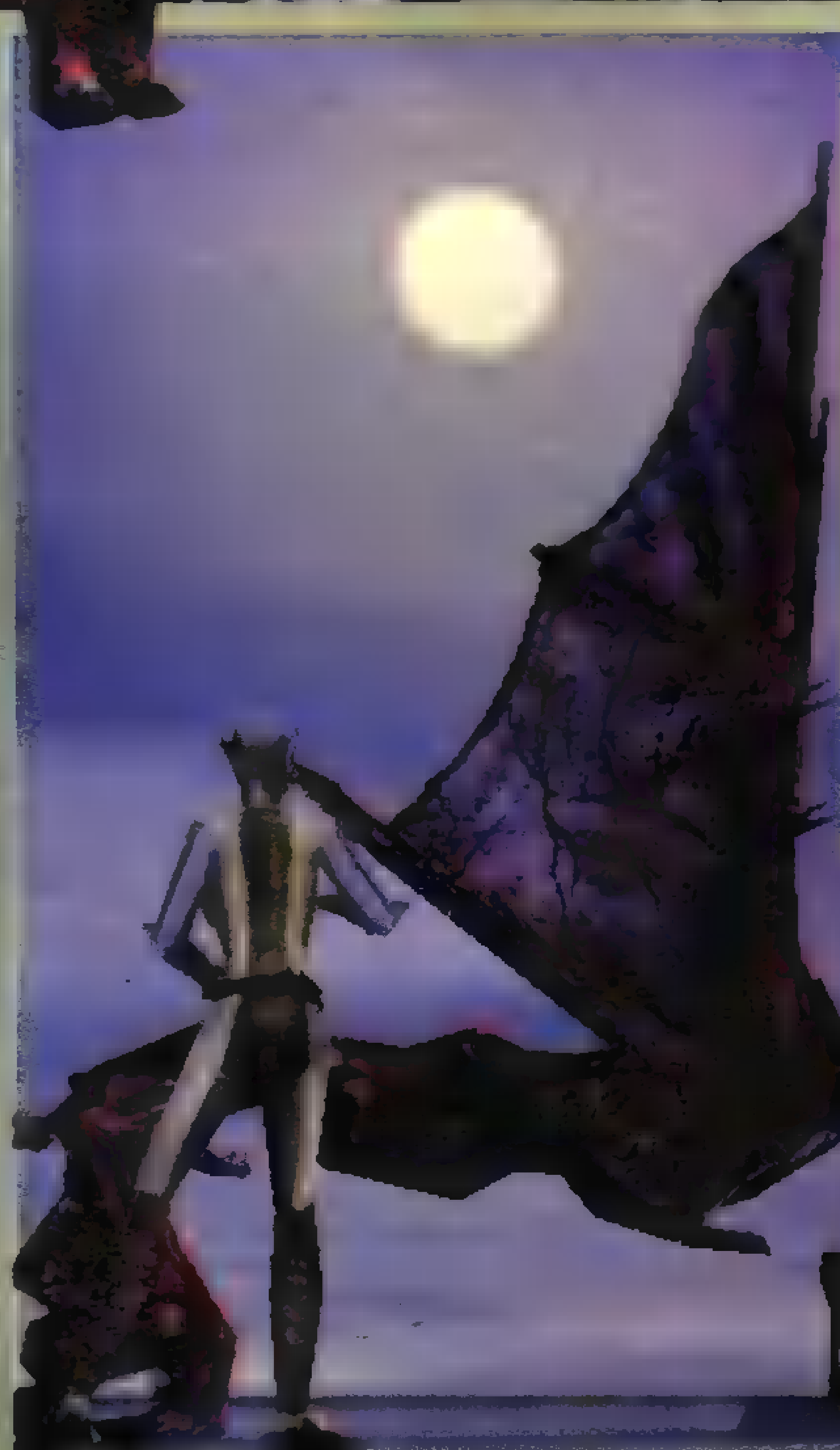

Rodzinna wycieczka stadka koni. Może da się któregoś z nich dosiąść.

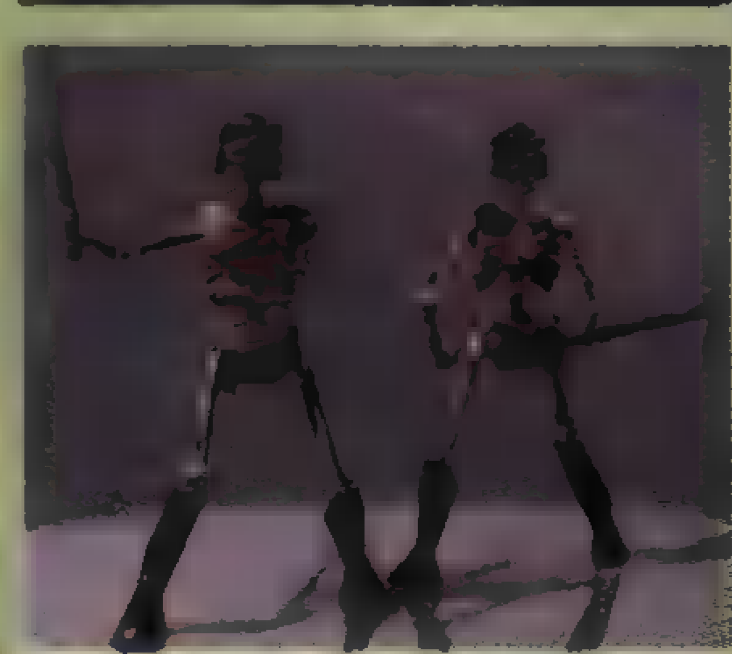




stkich") i autorzy aktualnie pracują nad dobrym wyważeniem tego aspektu - możecie być pewni, że w czasie beta-testów będzie to przedmiotem szczególnej troski. Na przykład, kiedy uda nam się pokonać przeciwnika, wyświetlone zostanie okno dialogowe z pytaniem, czy chcemy go dobić. W takim przypadku będziemy mogli zabrać cały jego dobytek, ale za to nie zdobędziemy żadnych punktów doświadczenia i ucierpi na tym nasza reputacja. Jeżeli będziemy mieli pecha i będąc zaledwie początkującym piekarzem wpadniemy na krwiożerczego smoka, który nas ubije, system pozbawi nas jednego, losowo wybranego obiektu (celem zilustrowania rozpowszechnionej tradycji okradania trupów). Następnie zostaniemy wskrzeszeni w bezpiecznym, wcześniej wybranym miejscu, skąd możemy udać się na miejsce naszej śmierci i odzyskać pozostałe przedmioty. Jeżeli będziemy na tyle głupi, aby dać się zabić kilka razy z rzędu w krótkich odstępach czasu, oprócz cennego ekwipunku zaczniemy również tracić punkty doświadczenia. Na szczęście jedynie naprawdę potężne stwory będą w stanie pozbawić nas życia - do pewnego momentu, będą zostawiały nas w spokoju, ale kiedy tylko powalą nas na ziemię... W ten sposób zostaniemy tylko ogłuszeni, a nie zamordowani.

A co ze stworami zaludniającymi światy „UO2"? Mieszkańcy Britannii nie zmienią się zanadto, chociaż nowe w pełni trójwymiarowe sylwetki w niewielkim stopniu będą przypominały swoje dwuwymiarowe odpowiedniki z „UO". Z drugiej strony, Logosia i Avenosh będą domem dla wielu naprawdę przerażających istot. Tą działką zajmuje się Todd McFarlane i jego pomysły na co dziwaczniejszych mieszkańców „UO2" wskazują jak bardzo zróżnicowane będą poszczególne środowiska - od idyllicznych po naprawdę koszmarne. Na kontynencie Avenosh znajdziemy niesamowite miasto Yew, zbudowane w całości wokół gigantycznego drzewa. Pień o średnicy mili opasany będzie zawieszonymi wysoko szerokimi alejami. Z kolei miasto Logos będzie ojczyzną technokratycznych klanów Juka oraz siedzibą Lorda Blackthorna, który mieszka w tajemniczej, unoszącej się w powietrzu fortecy. Autorzy obiecali wtoczyć do gry 100 różnych potworów, ale wszystko wskazuje na to, że ostateczna lista nie została jeszcze skompletowana. Co więcej, ich poczynaniami sterować będą mechanizmy sztucznej inteligencji zapożyczone z „Dungeon Keepera 2" firmy Bullfrog. Czyżby miało to zwiastować pojawienie się dość inteligentnych istot? Mój Boże!





Przyjdzie nam zmierzyć się z przerażającymi Gulbani - owocem wyobraźni Todda McFarlane'a.

„POMYSŁY TODDA MCFARLANE'A NA CO DZIWACZNIEJSZYCH MIESZKAŃCÓW „UO2" WSKAZUJĄ JAK BARDZO ZRÓŻNICOWANE BĘDĄ POSZCZEGÓLNE ŚRODOWISKA - OD IDYLLICZNYCH PO NAPRAWDĘ KOSZMARNE"

W Internecie można znaleźć całą masę plotek na temat innych planowanych przez autorów opcji - od całkiem realistycznych (można będzie posiadać konie i jeździć na nich) po dość nieprawdopodobne (pojawienie się „indywidualnych dla każdego gracza treści" - cokolwiek autor tej wiadomości miał na myśli). Pojawiają się również pogłoski o pojawieniu się czegoś pod nazwą „my.uo.com", co ma pozwolić graczom rozwijać osobowość swojego bohatera poza grą. W każdym razie pod tym URL-em naprawdę coś się dzieje. Najlepsze w tak pomyślanej grze - co po części wynika też z doświadczenia Origin w obsłudze „UO" - jest jednak to, że wszystko może błyskawicznie się zmieniać. Bez względu na formę, w jakiej pojawi się w sprzedaży, można radykalnie ją zmodyfikować w zasadzie z dnia na dzień.

Jednak wszystkie te szczegóły były dosyć proste do przewidzenia - jak dotąd nie udało nam się dostrzec jakichś bardziej fundamentalnych zmian w sposobie prowadzenia rozgrywki czy też znaczących ulepszeń w stosunku do „Asheron's Call". Jednak autorzy zdają się chować w rękawie coś naprawdę dużego. Zgodnie ze słowami Damiona Schuberta, głównego projektanta, „Ultima Online 2" zostanie wzbogacona o prawdziwą fabułę - nie tylko tło wydarzeń, ale rozwijającą się historię. Zdaje on sobie jednak sprawę ze związanych z tym trudności. „Usiadłem i zacząłem zastanawiać się, w jaki sposób powiązać wszystko spójną fabułą, taką, w której gracze mogą brać aktywny udział i wypływać na jej przebieg. To trudniejsze, niż mogłoby się wydawać - fabuły są z założenia liniowe, mają z góry określone zakończenia i zazwyczaj obracają się wokół jednego bohatera. My potrzebowaliśmy czegoś większego, czegoś z dużym roz-

■ W Logosii, gdzie magia przenika się z technologią, musimy przygotować się na prawdziwie niezwykłe widoki.

machem i z otwartym zakończeniem. Coś, co mogłoby uwzględniać setki bohaterów. Potrzebowaliśmy czegoś naprawdę epickiego".

Zapomnijcie więc o wszystkich technologicznych aspiracjach Origin - to będzie największym wyzwaniem. I jako takie, może być głównym powodem ewentualnych opóźnień premiery gry. Jednak dokonanie tego będzie niesamowitym osiągnięciem. Ale jak to zrobić? Jak stworzyć fabułę, w której uczestniczyć będą mogły jednocześnie tysiące graczy, tak aby wyglądało to realistycznie?

„A co jest większe i bardziej epickie niż wojna? I to nie jakaś tam byle jaka wojna, ale Wielka Krucjata. Konflikt na taką skalę oferuje ogromną głębię, w której gracze będą mogli dowolnie się zanurzać. Zapewnia naturalne role dla żołnierzy, bohaterów i złoczyńców. Oferuje wiele możliwości dotyczących nieoczekiwanych wydarzeń, jak na przykład nieprzewidywalne ataki i upadki miast. Rysuje ciekawe tło dla wszystkich uczestników gry i pozwoli zastanowić się nad głęboko filozoficznymi kwestiami. Granica pomiędzy obowiązkiem i zbrodnią wojenną. Paranoja infiltracji. Łaska dla pokonanych przeciwników. Granice zaufania. Jeden konflikt daje możliwość rozwinięcia setek wątków, a przyda się to, aby móc zapewnić setkom graczy możliwość opowiedzenia swoich własnych historii". Tak więc pojawienie się dwóch nowych kontynentów to coś więcej niż tylko zaoferowanie rozleglejszej scenerii i możliwości dla tradycyjnego RPG. Ogromne zróżnicowanie nowych obszarów i mieszkańców zapewni doskonałe tło dla potencjalnych konfliktów. Głównym punktem zapalnym będzie zapewne zupełnie obca Britannii technologia. „Technologia to coś, co może przeciwstawić się magii bez opierania się na filozofii zła, a jednocześnie stanowi zagrożenie dla zasad rządzących światem Britannii. Oferuje nowy kontekst dla rozpatrywania i zastanawiania się nad przesłaniem „Ultimy". W niektórych obudzi strach przed nowym, a w innych nadzieję na lepsze jutro. A co ważniejsze, będzie godnym przeciwnikiem magii".

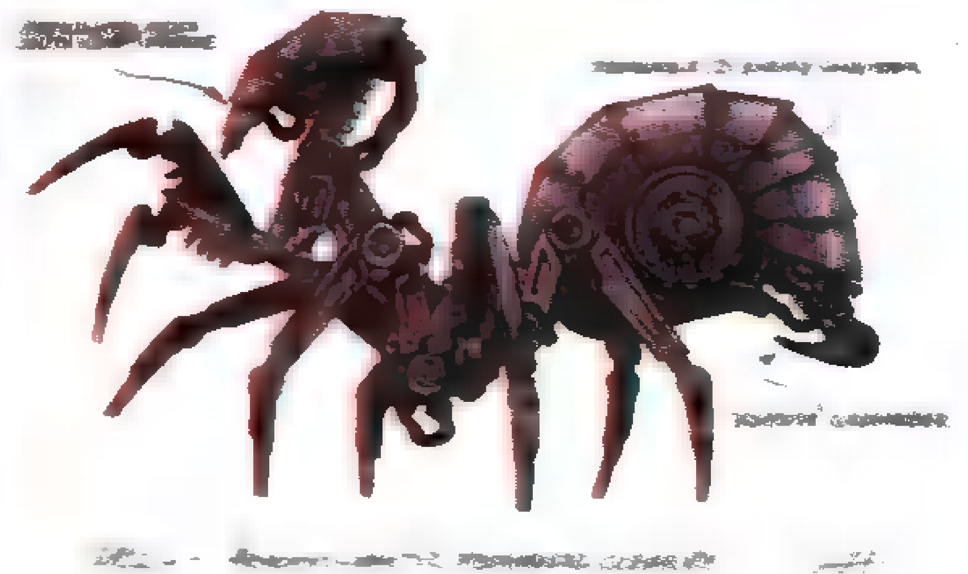
To, że nie jest z gruntu zła stanowi kluczową kwestię. Rozgraniczenie pomiędzy dobrem i złem będzie mniej oczywiste niż zazwyczaj - moralne dylematy czekają na każdego, kto zagłębi się w świat „Ultimy Online 2". Ale sukces gry zależy przede wszystkim od tego, czy autorom uda się stworzyć spójną fabułę, a jej struktura będzie dostępna dla początkujących graczy.

Prace są jeszcze na dosyć wczesnym etapie - Origin planuje premierę na wiosnę przyszłego roku i mając na uwadze fakt, że projekt rozpoczął się we wrześniu 1998 roku, nie są to zanadto ambitne plany. Na razie kwestią otwartą jest nawet wybór tytułu. Jednak dzięki ogromnemu talentowi 45-osobowego zespołu, w skład którego wchodzą między innymi Damion Schubert z „Meridiana 59" i Jeremiego Gaffreya z „Asheron's Call", Origin nie wykręci się sianem. Tym bardziej, że po pięciu latach doświadczeń z „Ultima Online", trudno jest przypuszczać, że coś może się nie udać.

ROSS ATHERTON

BESTIARIUSZ

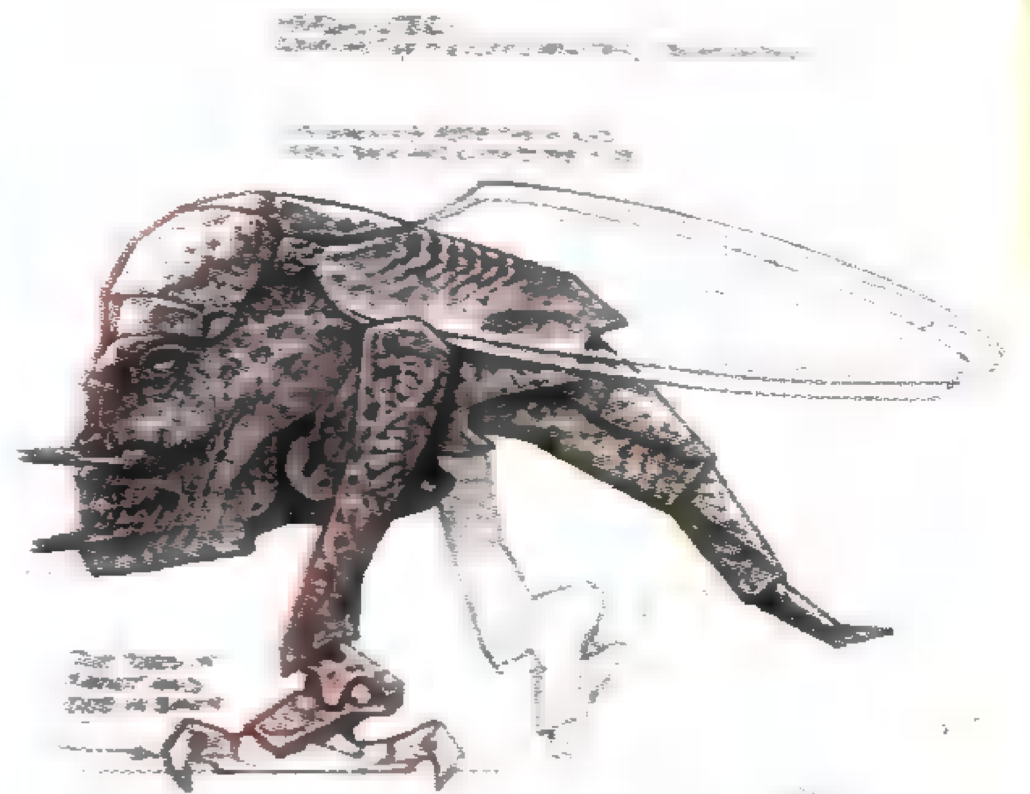
Jak można się spodziewać, na razie niewiele wiadomo na temat potworów żyjących w jaskiniach, na równinach i w dolinach „UO2". Wiemy jednak, że Todd McFarlane - autor komiksów z serii Spawn - ma duży udział przy tworzeniu ogólnej atmosfery gry i wyglądu zaludniających ją stworów. Większość z nich nie ma jeszcze nawet nazw, ale dysponujemy kilkoma szkicami i domysłami.



KRAHLUM
Wygląd tego pająko-robota świadczy o tym, że pochodzi on z technologicznego świata Juka. Miła odmiana w stosunku do typowych koboldów, nieprawdaż?



GULBANI
Przerażające Gulbani z pewnością stanowią jakiś ślepy zaułek ewolucji. Czy możecie wyobrazić sobie rozmnażanie tych stworów, w czasie którego oboje partnerów uchodzi z życiem?



HEADHUNTER
Milusińscy Łowcy Głów. Wyglądają dosyć zabawnie z tymi skrzydełkami i kopyto-szponami. Ciekawe czy potrafią aportować.

„Total Annihilation" i „Tiberian Sun" strzeżcie się. Nadchodzi „Ground Control" i będzie to groźny przeciwnik.

GROUND CONTROL

Przed hałaśliwymi narodzinami krwawych strzelanek FPP prymat wśród pecetowych gier dzierżyły strategie. Bez względu na to, czy były to strategie turowe, czasu rzeczywistego, czy też menedżerskie, stanowiły gatunek, który wyraźnie odróżniał komputer od „dziecinnych" konsol.

A potem... nic. Ich ewolucja, przynajmniej w zeszłym roku, stanęła w martwym punkcie. O ile wszystkie inne gatunki, jak symulatory wyścigów, symulatory lotu i strzelanki z najprzeróżniejszych perspektyw podjęły rękawicę rzuconą przez rewolucję w kartach 3D – w pełni wykorzystując ich możliwości do zarzucenia nas ogromną liczbą wielokątów i tekstur – o tyle gry strategiczne usunęły się w cień.

Najwyraźniej nie mając pewności, w jaki sposób wykorzystać nowe możliwości sprzętowe, producenci podzielili się na dwa obozy – tych, którzy twierdzą, że tradycyjna izometryczna perspektywa ma jeszcze przyszłość i tych, którzy gotowi są eksperymentować z tajemną sztuką trójwymiarowości. Ci pierwsi mieli z początku nieco problemów – takie tytuły jak „Myth, „Shadow Company" i „Braveheart" dowodzą, że dodanie atrakcyjnego widoku kamery do przeciętnego RTS – a sprawia tylko tyle, że mamy do czynienia z miłą dla oka, ale płytką grą.

Ale potem przyszły „Warzone 2100", „Force Commander" i śliczna „Earth 2150" i... reszta jest historią. Historią, przed którą rysuje się świetlana przyszłość. Niemal żałuję, że Pumpkin i LucasArts były pierwszymi, które odsłoniły potencjał kryjący się w prawdziwie trójwymiarowej technologii graficznej. Żałuję, ponieważ gdyby to „Ground Control" jako pierwsza pojawiła się na scenie, jej producent, firma Massive Entertainment, zostałaby natychmiast okrzyknięta jako Id Software sceny strategicznej. Jednak i teraz tytuł ten ciągle jest w ich zasięgu...

TO, CO NAJCENNIEJSZE

„Ground Control" jest, krótko mówiąc, oszałamiająca. Zanim przejdziemy do szczegółów, warto poświęcić kilka chwil na zapoznanie się z jej stroną estetyczną – rozległymi krajobrazami, misternie wymodelowanymi jednostkami, spektakularnym uzbrojeniem i efektami świetlnymi...

Grafika imponuje zresztą przez cały czas. Kiedy kamera robi najazd, jednostki i struktury stają się coraz bardziej szczegółowe, osiągając jakość zarezerwowaną dotąd dla strzelanek FPP. Kamera oddala się i naszym oczom ukazuje się cały futurystyczny świat.

Rozbłyski soczewkowe rozrastają się, kiedy kamera zwraca swój obiektyw w stronę słońca, zbocza pagórków rzucają cienie, doskonale nadające się na organizowanie zasadzek, a smugi pozostawiane przez rakiety i pojazdy powietrzne kreślą cudowne łuki nad niemal filmowym polem bitwy. Cóż za cudowna wojna.

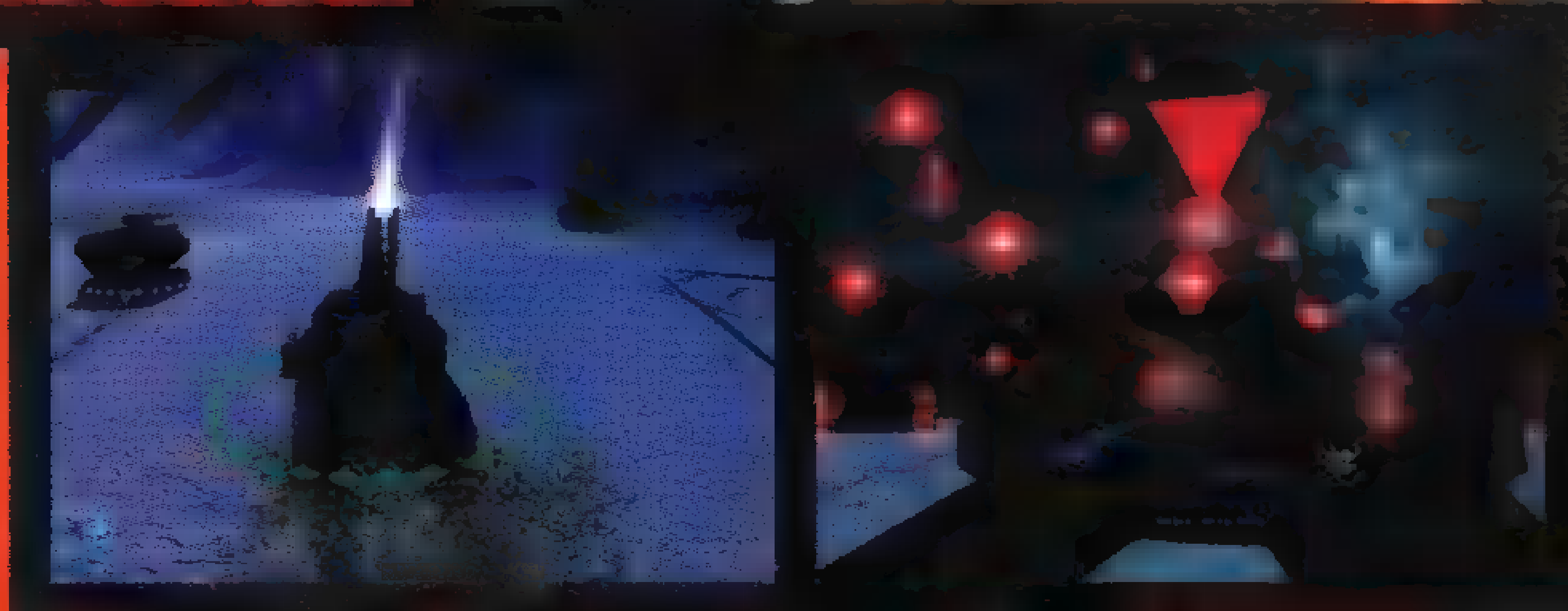
TYLNA STRAŻ

Jest więc na co popatrzeć, ale nie jest to jedyną mocną stroną gry. Wręcz przeciwnie, inne elementy „Ground Control" dorównują oszałamiającej prezentacji wizualnej. Po pierwsze, należy wspomnieć, że nie ma co tutaj szukać zarządzania surowcami czy administrowania budow-









Z bliska „Ground Control" wygląda lepiej niż jakakolwiek inna strategia.

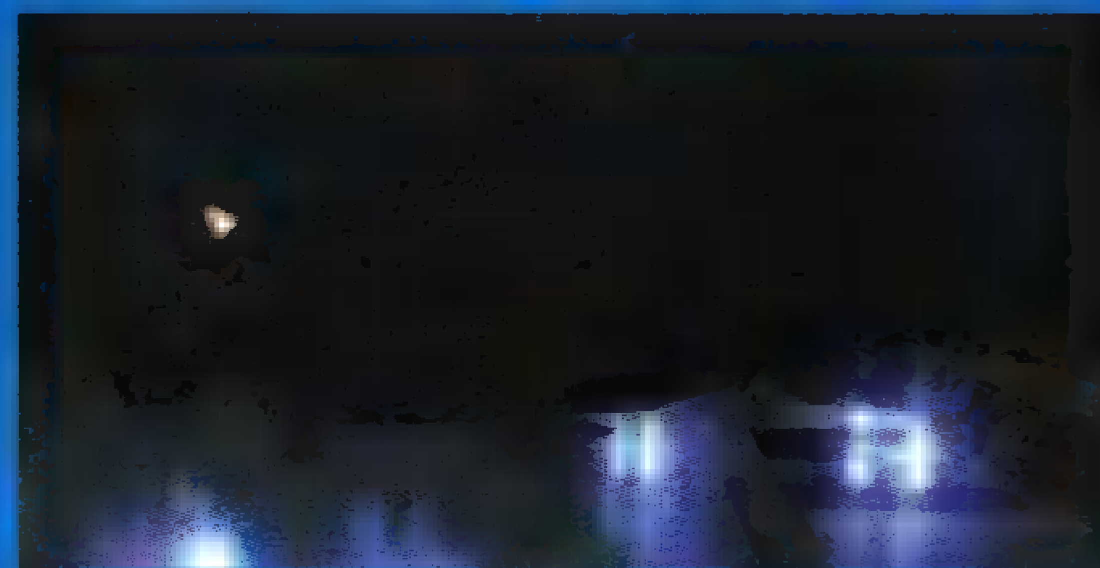
lami – nie jest to więc „Earth 2150". „Ground Control" koncentruje się wyłącznie na planowaniu i przeprowadzaniu operacji wojskowych na ogromną skalę i w ogóle nie zaprząta sobie głowy tym, jak szybko graczowi uda się zebrać odpowiednią ilość drewna lub metalu, zbudować baraki i rozpocząć masową produkcję mięsa armatniego.

„Gromadzenie surowców, budowanie i walka to z pewnością dobra rozrywka, mówi Martin Walfisz z Massive Entertainment , ale spowalnia tempo gry. Kiedy zaczęliśmy prace nad grą, postanowiliśmy, że będzie ona szybka, racjonalna i łatwa do opanowania".

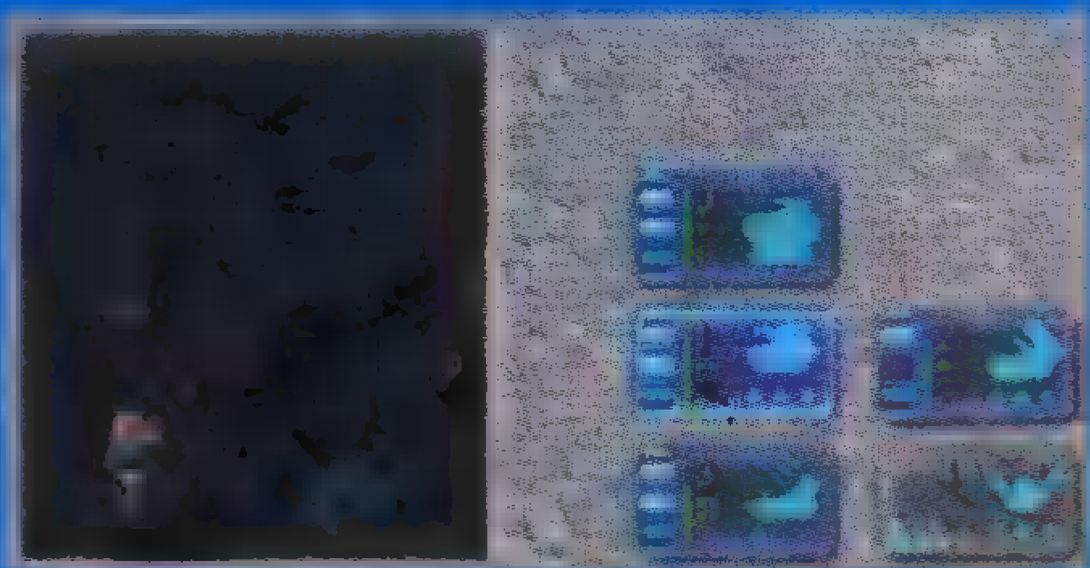
„INNE ELEMENTY „GROUND CONTROL" DORÓWNUJĄ OSZAŁAMIAJĄCEJ PREZENTACJI WIZUALNEJ"

TAK TO SIĘ ROBI

Jednym z najbardziej imponujących elementów „Ground Control" jest doskonały interaktywny podręcznik, który umożliwia zapoznanie się ze wszystkimi subtelnościami ruchu, walki i strategii. Warto zatrzymać się przy nim na dłużej.



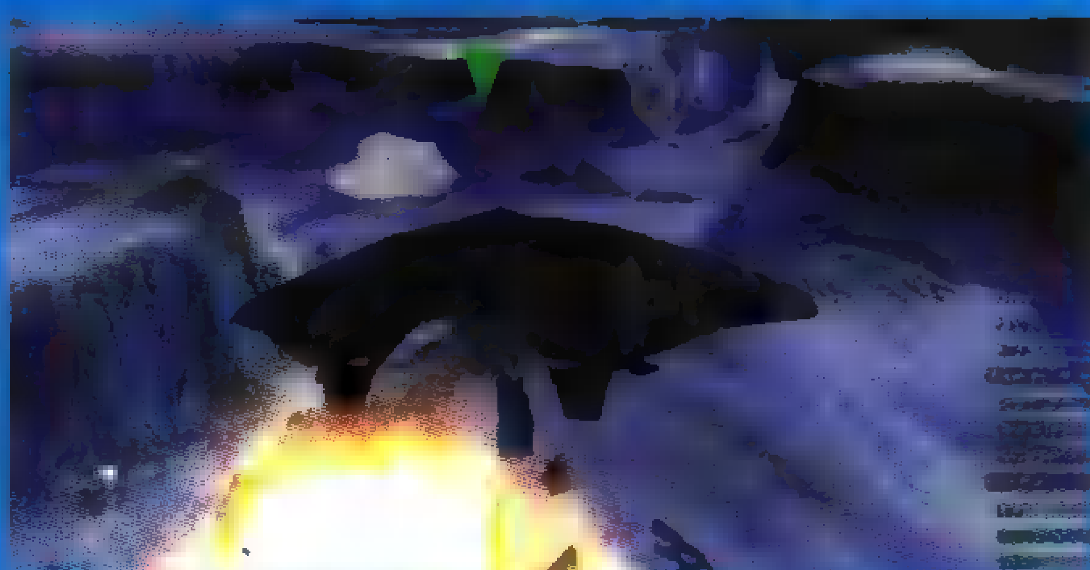
Pierwszą troską powinny być statki zaopatrzeniowe. Mogą one lądować tylko w określonych miejscach, więc konieczne jest dokładne sprawdzenie terenu przed lądowaniem. Warto też poszukać alternatywnych lądowisk.



Nakładka na mapę może służyć pomocą, kiedy mgły wojny zasłonią zbadany wcześniej teren. Warto z niej korzystać celem wytyczenia punktów pośrednich przy planowaniu dalekich manewrów oskrzydlających.



Bez względu na to, czy atakujemy położone wysoko cele, czy też chcemy oglądać walkę z dalszej odległości, artyleria to doskonały wybór tych generałów, którzy lubią dowodzić zza linii frontu.



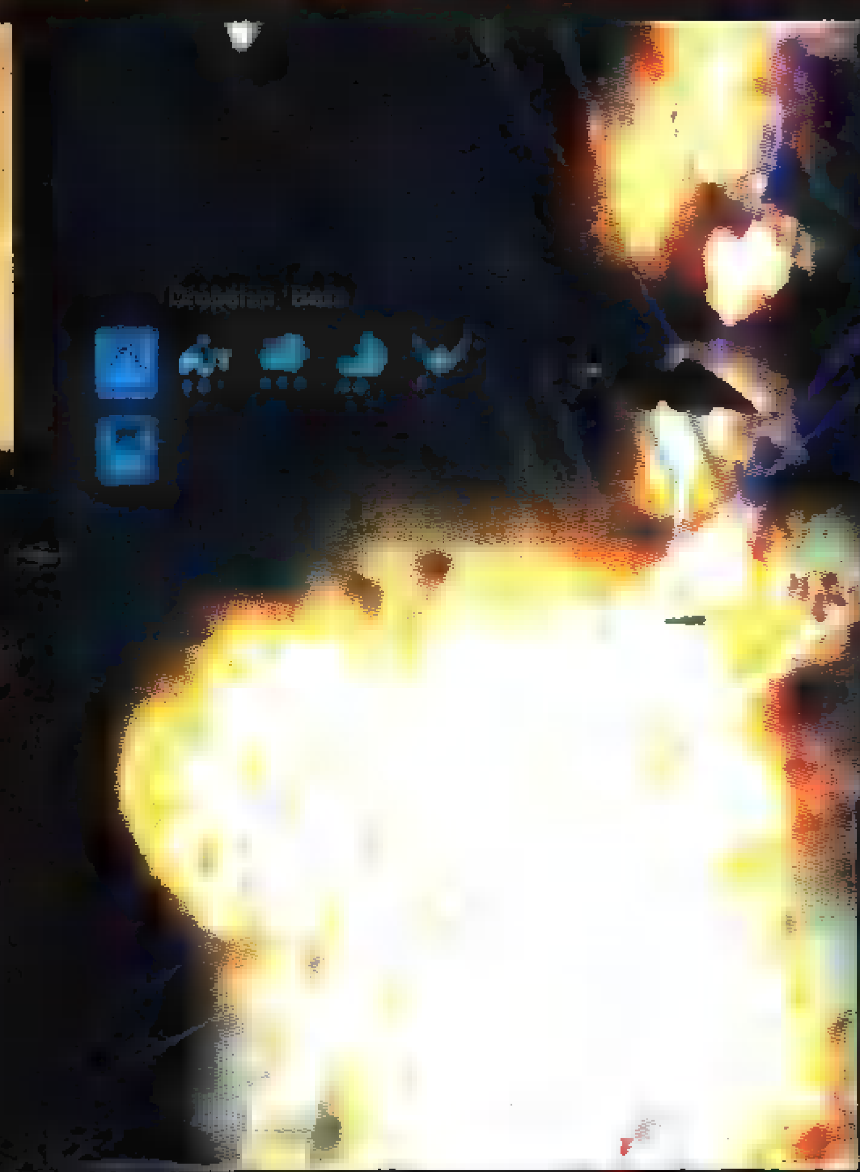
Jednostki powietrzne zdają się żyć własnym życiem. Można jednak nakazać im patrolowanie określonych obszarów. Są również niezwykle przydatne przy atakowaniu wysoko położonych celów.

Dlatego też gracz nigdy nie będzie mógł kierować poczynaniami jednej jednostki, koncentrując się wyłącznie na niewielkich oddziałach i grupach. Efekt tego jest dramatyczny i dwojaki: można operować większymi formacjami – nawet jeżeli bezpośrednio dowodzimy jedynie pojedynczą grupą – a bitwy są o wiele bardziej spektakularne niż frenetyczne pojedynki czołgowe, z jakimi mamy do czynienia w przypadku większości konkurentów „Ground Control".

Manewrując i „myśląc" jako grupa, każda z naszych jednostek (zarówno naziemnych, jak i powietrznych) musi być precyzyjnie zorganizowana. Trzy bezpośrednio dostępne opcje formacji – Czworobok, Kolumna i Linia – mogą być niezwykle efektywne, jeżeli skorzystamy z nich w odpowiednich okolicznościach, ale z drugiej też strony zupełnie do niczego, jeżeli użyje się ich bez pomyślunku. Na przykład, istotnym zagrożeniem jest ostrzał ze strony własnych sił, więc dobór odpowiedniej formacji podczas podchodzenia do silnie ufortyfikowanej bazy wroga lub marsz wąskim kanionem i jednoczesne wystrzeganie się zasadzek jest kluczową kwestią.

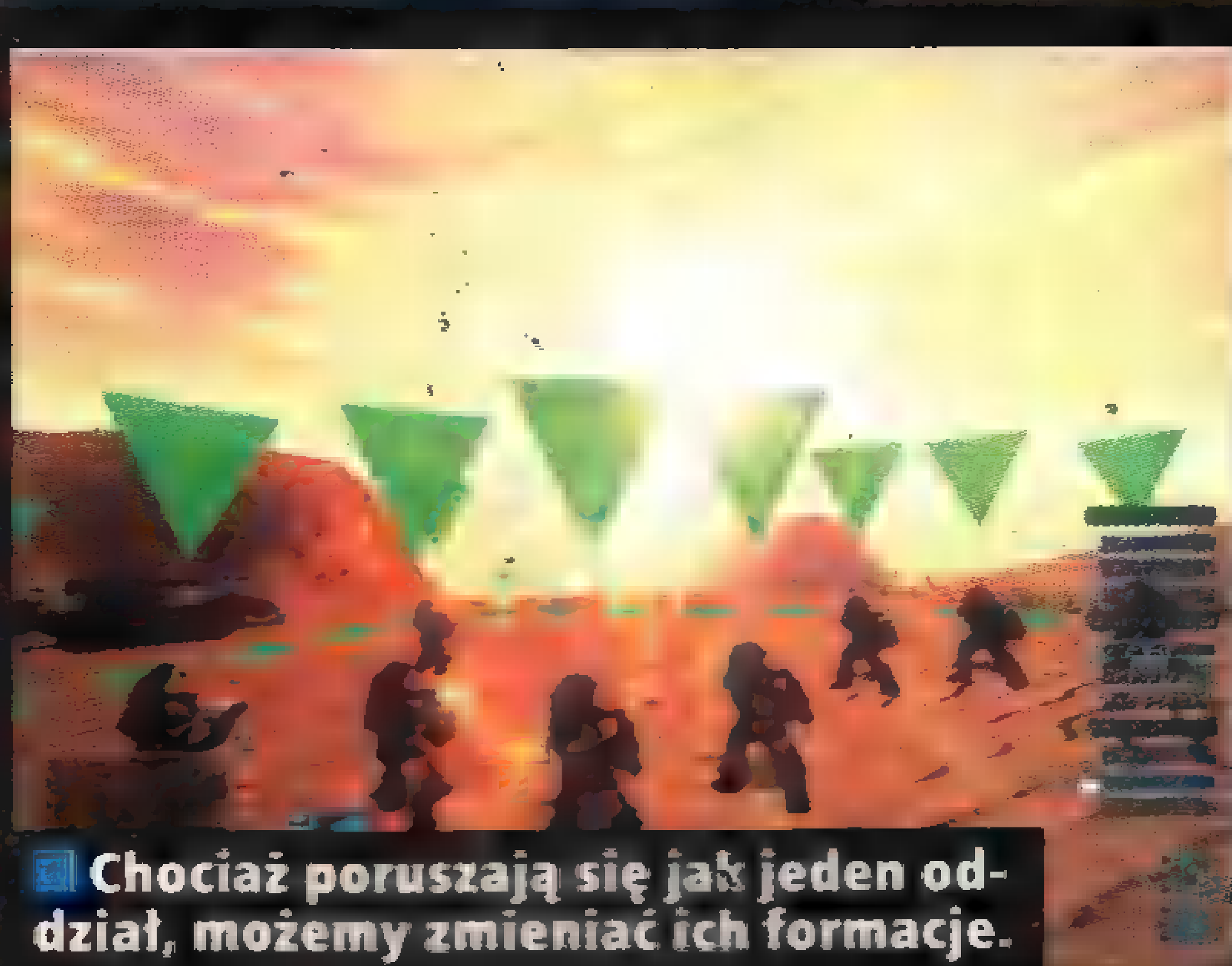
Inną metodą uniknięcia ostrzelania jednostek frontowych przez oddziały na tyłach jest zastosowanie zróżnicowanych rozkazów ostrzału. Wybierając opcję Free Fire dajemy naszym wojskom wolną rękę na ostrzelanie w zasięgu wzroku wszystkiego, co przypomina wroga. Wybór opcji Return Fire sprawi, że nasze jednostki odpowiedzą ogniem jedynie w przypadku dostania się pod ostrzał, podczas gdy Hold Fire oznacza po prostu całkowite wstrzymanie ognia.

Rozkazy te mogą być też łączone z ogólnymi rozkazami dotyczącymi przemieszczania się – Ofensive (atakować), Defensive (uciekać, pro-





Dwukrotne kliknięcie na jednostce sprawia, że kamera „przykleja" się do niej.



Chociaż poruszają się jak jeden oddział, możemy zmieniać ich formacje.

wadząc jednocześnie ostrzał nacierającego wroga) i Hold (okopanie się na pozycjach i utrzymanie je za wszelką cenę).

MĄDRY WYBÓR

Prawdę mówiąc, kontrolowanie olbrzymich armii przy wykorzystaniu tradycyjnych metod selekcji myszką, możliwość dokonywania ich ponownej selekcji po przydzieleniu odpowiednich numerów oraz ustawianie serii połączonych punktów pośrednich jest kluczową kwestią.

Jednak taka prostota nie oddaje złożoności wymaganej do wygrania chociażby najprostszej potyczki. Weźmy na przykład scenariusz, w którym musimy zniszczyć odległą bazę przeciwnika. Niedoświadczony strateg zaznaczy wszystkie jednostki i pośle je szybko na wojnę nie zdając sobie sprawy, że już za moment cała jego armia dostanie się pod ostrzał moździerzy i czołgów przeciwnika przeprowadzających klasyczny manewr kleszczowy.

Tymczasem doświadczony dowódca wie, że wiele jednostek różni się opancerzeniem – zazwyczaj są one silnie opancerzone z przodu i stosunkowo mało osłonięte z tyłu. Wie również, że piechotę można załadować do pojazdu opancerzonego oraz, że zniszczenie pojazdu dowódcy oznacza w zasadzie koniec gry.

„Ataki flankujące, ustawianie się na wyższych pozycjach oraz wciąganie przeciwnika w zasadzki do doskonałe przykłady zwycięskich strategii", ciągnie Walfisz. „Wykorzystanie wyspecjalizowanych sił jako obserwatorów kierujących ostrzałem artyleryjskim jest kolejnym dobrym przykładem skoordynowanego wykorzystania różnych jednostek".

Inteligentny gracz podzieli więc swoją armię atakując z różnych stron, wyśle zwiadowcę lub jednostkę latającą, aby zbadać teren. Będzie też pamiętał o tym, kiedy pojawią się statki zaopatrzeniowe.

STREFA ZRZUTU

Widok ogromnych statków zaopatrzeniowych, które mogą w jednej chwili zmienić rezultat zaciętej bitwy jest naprawdę imponujący. Przed przystąpieniem do wykonywania misji, ekran konfiguracyjny poinformuje nas, ile takich statków będzie do naszej dyspozycji. Od nas tylko zależy, kiedy wezwiemy posiłki, co oznacza, że możemy dowolnie opóźniać kolejne fale ataku.

Z drugiej strony możemy napakować kilka pierwszych statków doborowymi jednostkami, licząc na uzyskanie wczesnej przewagi nad niczego nie podejrzewającym i gorzej wyposażonym przeciwnikiem.

Inne niespodzianki kryjące się w przepastnych rękawach interfejsu „Ground Control", to między innymi Uzbrojenie Specjalne – ograniczone zapasy niszczycielskiego uzbrojenia, które potrafi rozbić całą dywizję jednym strzałem. Oddziały możemy wyposażać w taki rynsztunek za pośrednictwem tego samego ekranu konfiguracyjnego, na którym sterujemy pojawianiem się statków z posiłkami. Należy jednak dokładnie zastanowić się, które rodzaje broni i w jakich ilościach będą najbardziej odpowiednie w danej misji. Niektóre, jak na przykład zdalnie kierowane rakiety przeciwczołgowe są zbyt wolne, aby strzelać nimi do ruchomych celów, ale potrafią błyskawicznie niszczyć budowle przeciwnika. Z kolei inne, jak na przykład moździerz RMM–9, są doskonałe do ostrzeliwania skupisk piechoty i poduszkowców.

KOŃCOWA ROZGRYWKA

Uwzględniając wszystkie jej aspekty, „Ground Control" najlepiej można określić jako strzelankę FPP w szatkach strategii. Gra wymaga szybkiego taktycznego myślenia, jakie przydaje się w „Quake'u III" czy „UT" oraz umiejętności dowodzenia całymi armiami na rozległym polu bitwy.



Jest to strategia czasu rzeczywistego dla wszystkich tych, którzy nie znoszą kopania w poszukiwaniu surowców, wyciskania ostatnich worków złota ze swoich kopalni czy też nerwowego oczekiwania na możliwość rozbudowania fortecy. Jest szybka, dynamiczna i ma rewelacyjny wygląd. Należy jej się pełen szacunek. Dobra robota, Massive.

MATTHEW PIERCE

SKONFIGURUJ SIĘ

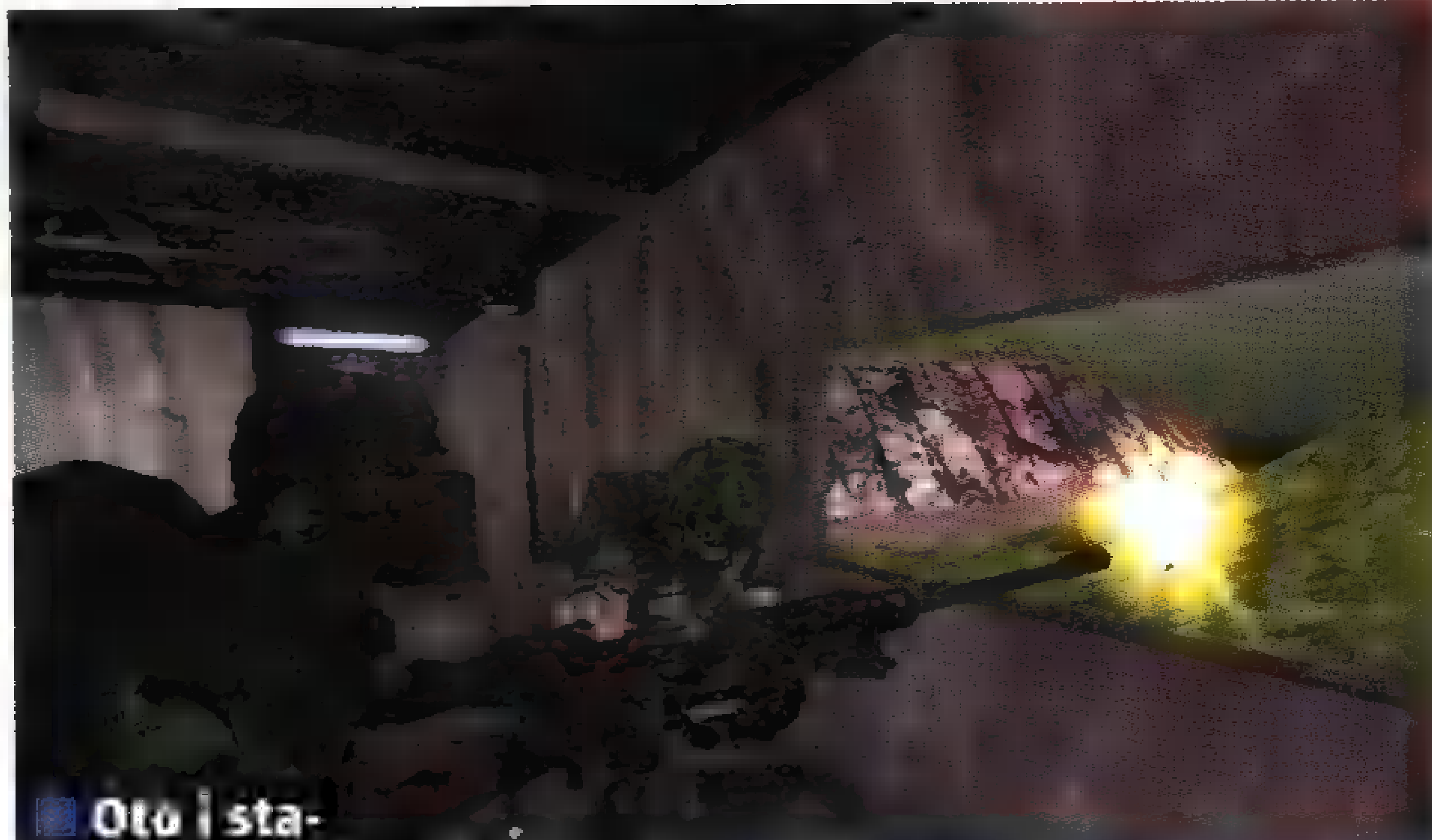


Ekrany konfiguracyjne umożliwiają nie tylko wybierać jednostki, które dołączą do bitwy za pośrednictwem statków zaopatrzeniowych, ale również definiowanie ich najbardziej ogólnych zachowań. W przypadku scenariuszy, które wymagają okopywania się i obrony bazy, ważniejsze od szybkości jest opancerzenie. Ekrany pozwalają również wybierać bronie specjalne i wyposażenie – dodatkowe apteczki czy lepsze systemy celownicze? Rakiety przeciwczołgowe czy też lepsze skanery? Wybór należy do Ciebie.

TEAM FORTRESS 2

„Unreal Tournament", „TFC", „Counterstrike" – Wasze dni są policzone.

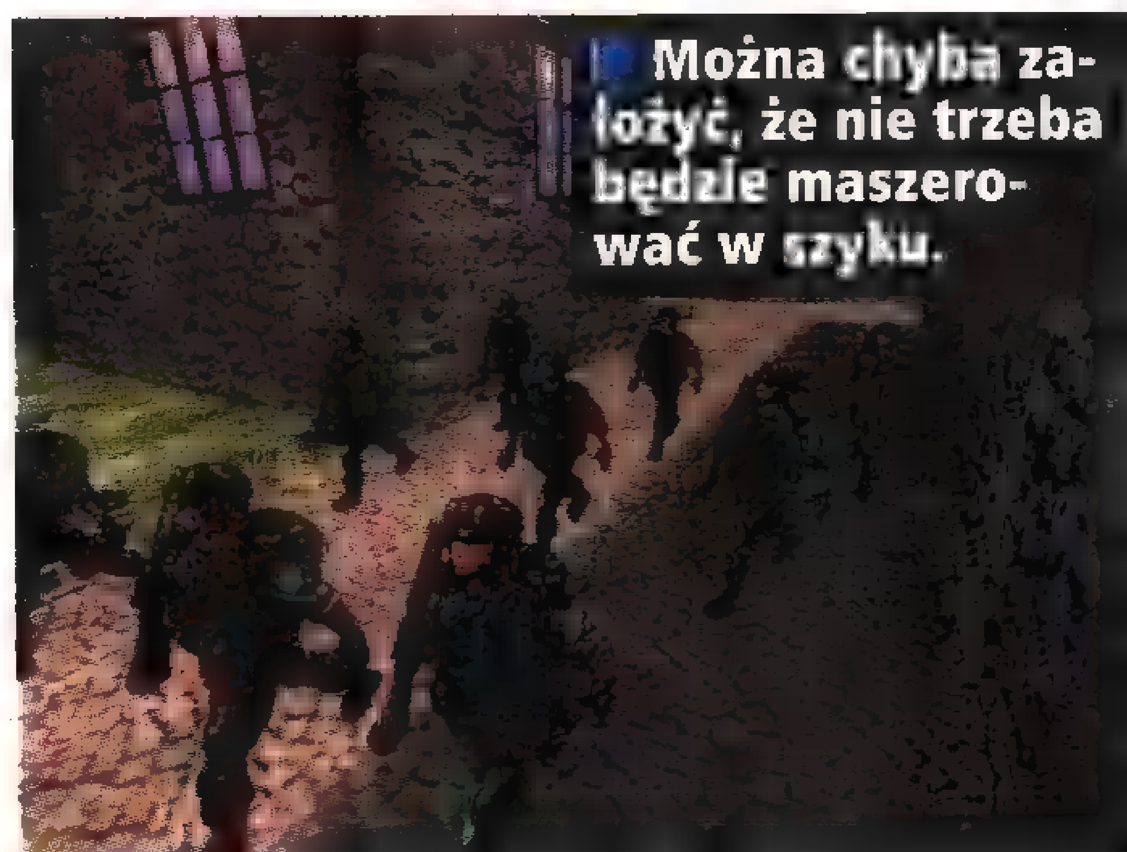




Oto i stałe stanowiska ciężkiego uzbrojenia.

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Valve**
- Gatunek: **FPP Multi-player**
- Premiera: **Jesień**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.sierrastudios.com**

Wszystko ucichło. W chwili pisania tych słów, oficjalna witryna „Team Fortress 2" nie została uaktualniona od grudnia. Szczegóły dotyczące mechaniki i struktury są jeszcze nie do końca jasne i w większości niepotwierdzone. A na dodatek, pojawiły się pogłoski, że „Team Fortress 2" nie zostanie zaprezentowany na tegorocznych targach E3. A jednak Sieć aż trzęsie się od plotek i „TF2" nadal pozostaje jedną z najbardziej wyczekiwanych gier, jakie obecnie znajdują się w produkcji. Wygląda na to, że niektóre produkty nie wymagają ogromnych akcji promocyjnych i marketingowych, aby skupiać na sobie uwagę ludzi.



Można chyba założyć, że nie trzeba będzie maszerować w szyku.



Są po temu dwa powody. Po pierwsze, „Team Fortress 2" wykorzysta fenomen gigantycznej popularności wieloosobowych gier zespołowych. Takie produkty jak „Team Fortress Classic" i „Counterstrike" dowiodły, jak nieodpartą są pokusą dla żądnych wrażeń graczy. Po drugie, produkowany jest przez firmę, która chociaż ma za sobą zaledwie kilka tytułów, to jednak ich przeciętna ocena w naszym piśmie oscyluje wokół 96%. Valve Software jest niepowtarzalny.

Poza tym, „TF2" z pewnością odniesie sukces, gdyż oparta jest na doskonałej idei „TFC", która z kolei wiele zawdzięcza Quake'owemu „Team Fortress". Gracze mogą zorganizować się w dwie lub więcej stron konfliktu, a przed przystąpieniem do walki, muszą wybrać specjalizacje. Chociaż nie ma jeszcze oficjalnego potwierdzenia, to jednak wszystko wskazuje na to, że nie nastąpią poważne odstępstwa od modelu „TFC": snajper, obsługa wyrzutni rakiet, obsługa karabinu maszynowego, szpieg, zwiadowca, medyk itd. Interesujące jest to, że jeden z graczy może wcielić się w rolę Dowódcy, który ogląda całą bitwę z góry – podobnie jak w RTS-ie – i może przekazywać istotne informacje taktyczne używając działającego w czasie rzeczywistym systemu komunikacji głosowej.

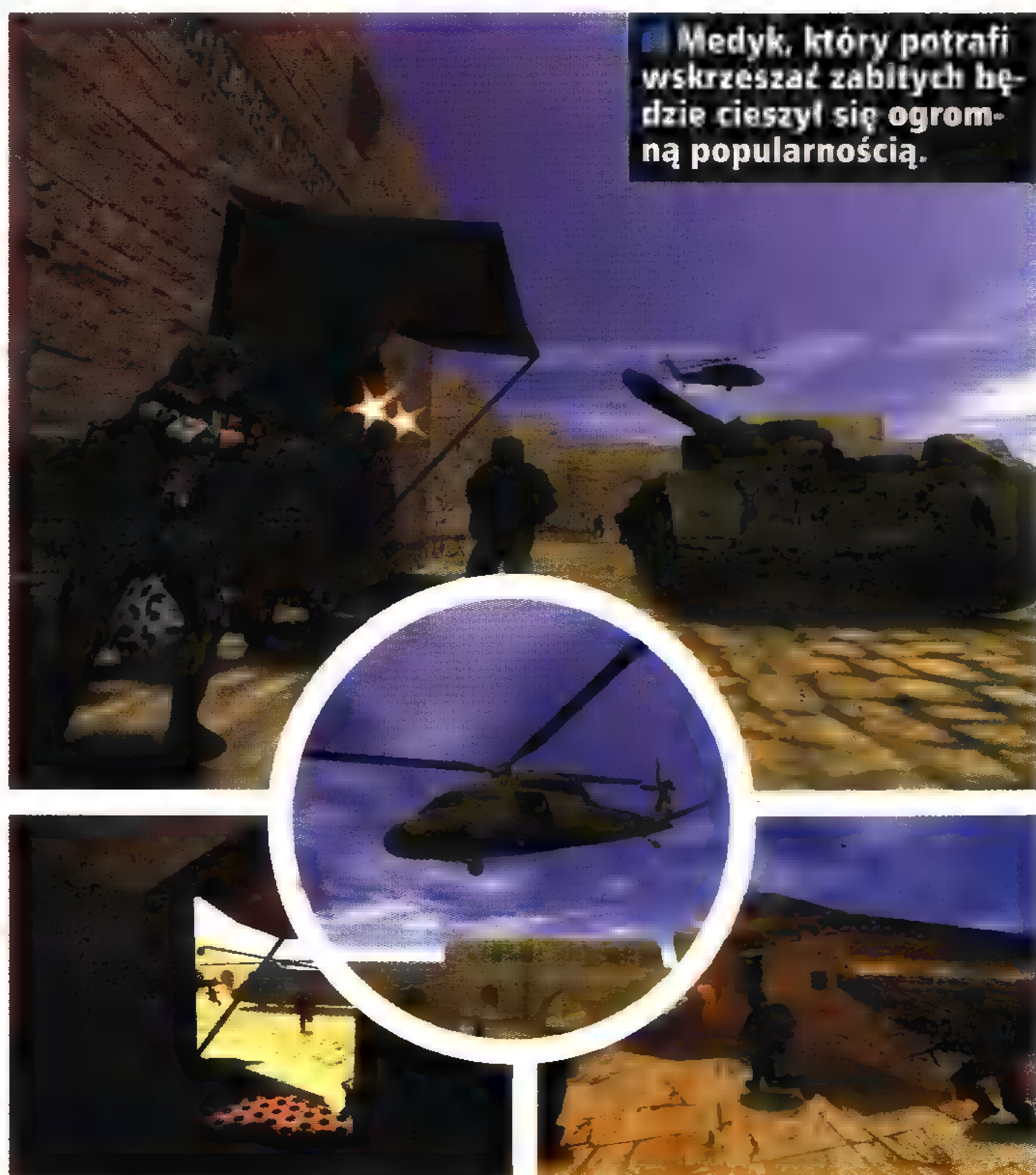
„DOWÓDCA MOŻE PRZEKAZYWAĆ INFORMACJE TAKTYCZNE UŻYWAJĄC SYSTEMU KOMUNIKACJI GŁOSOWEJ"

Jednak tym, co może sprawić, że „TF2" oczaruje nas kompletnie, to ogromna dbałość o szczegóły. Na przykład obszar bezpośrednio za wyrzutnią rakiet jest bardzo niebezpieczny. Jeżeli ktoś tam stanie, to szybko zamieni się w przyrumienioną grzankę. Miotacze ognia wy-

ODROBINA TECHNIKI

Jeżeli przyjdzie nam ochota bardziej zbliżyć się do członka własnego lub przeciwnego zespołu, oczom naszym ukaże się pełen szczegółów wynik. Nowa opcja, nosząca skomplikowaną nazwę Multi-Resolution Mesh (MRM) sprawi, że poziom szczegółowości zbliżających się postaci ulegać będzie zwiększeniu. Przewiduje się również sporą skalowalność uwzględniającą różne konfiguracje i dlatego nie trzeba będzie posiadać superszybkiego PC.
Jeżeli komuś jeszcze mało szczegółów technicznych, to co powiecie na pełną synchronizację ruchów warg? A na opcję pod nazwą Advanced Parametric Animation, która zapewnia o wiele większy realizm animacji przy takich akcjach, jak wspinanie się i ostrzeliwanie?





■ Medyk, który potrafi wskrzeszać zabitych będzie cieszył się ogromną popularnością.

pełniają pomieszczenia i okopy wolumetrycznymi płomieniami, a nie paskudnymi bitmapami, do których jesteśmy przyzwyczajeni. Ciężkie karabiny maszynowe można ustawiać na workach z piaskiem lub obwałowaniach okopów. Z wielkokalibrowych broni nie można strzelać w ruchu. Nierealistyczne sztuczki, jak na przykład rakietowe skoki, zostały wyeliminowane – tym razem przyjdzie nam grać zgodnie z zasadami realizmu.

Jak widać na obrazkach, „TF2" prezentuje się również imponująco pod względem graficznym. Autorzy jeszcze zeszłej jesieni przerobili cały engine graficzny, co pozwoliło uzyskać o wiele bogatsze modele i środowiska. Gra nieźle prezentuje się również pod innymi względami. Znajdziemy w niej możliwość pełnej komunikacji głosowej w czasie rzeczywistym – coś jak w zeszłorocznym „FireTeam" – co pozwoli lepiej i szybciej koordynować ataki. Bardzo wszechstronny szpieg potrafi przechwytywać głosowe komunikaty przeciwnika, co jeszcze bardziej poszerza możliwości taktyczne. Jeżeli zadamy sobie odrobinę trudu, aby opracować tajny kod służący do komunikowania się z innymi członkami naszego zespołu, to będziemy mogli przekazywać szpiegom fałszywe informacje.



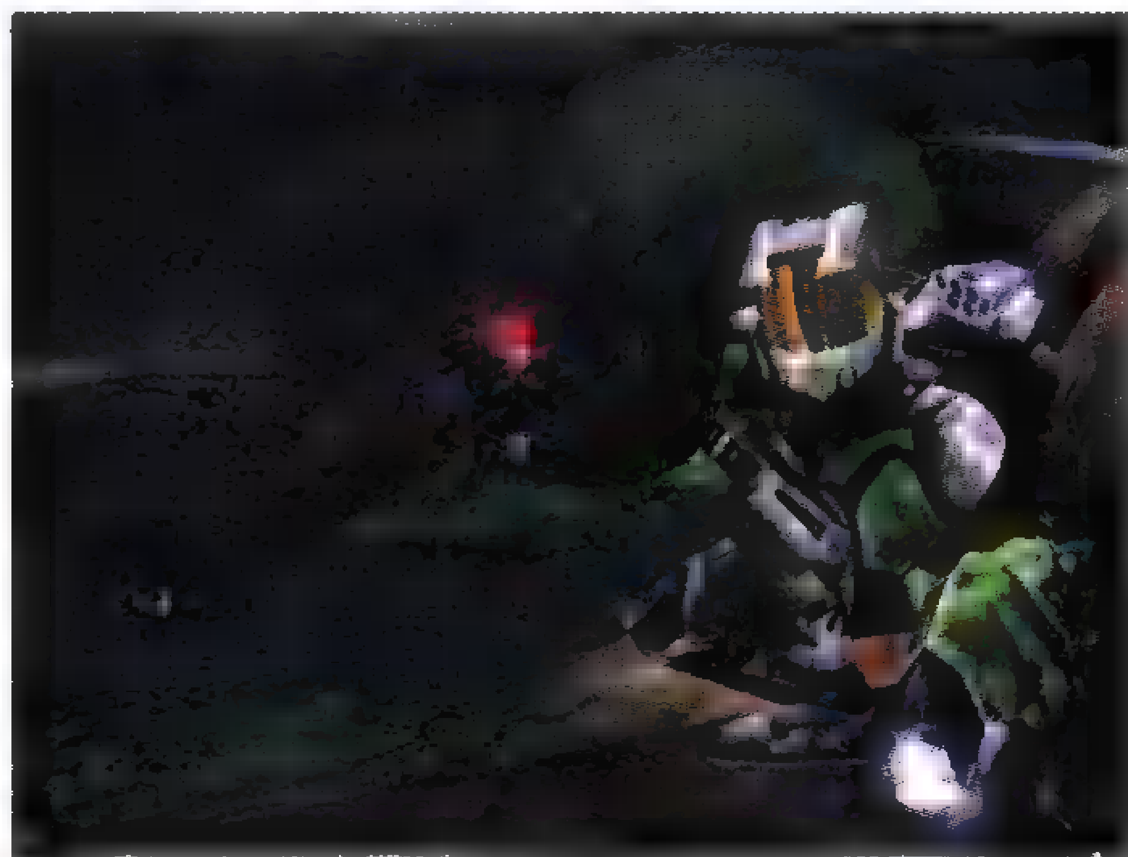
Należy oczekiwać, że projekty poszczególnych leveli nie będą miały sobie równych. Wyobraźcie sobie najlepsze elementy „Half-Life'a" przeniesione na arenę wieloosobowych walk – jednak tam, gdzie w „TFC" mieliśmy do czynienia z prostymi, linearnymi celami misji, „TF2" stawiać będzie przed zespołami wiele różnych zadań. Na przykład, dostaniemy misję przeprowadzenia ważnych zakładników przez zajęte przez wroga terytorium, znaleźć jakiś przedmiot lub innego zakładnika, zniszczyć określony budynek... możliwości są praktycznie nieograniczone. Możemy też mieć pewność, że Valve pozostawi kod otwartym, co pozwoli amatorom, jak i profesjonalistom opracowywać swoje własne levele. Przewidywane są również serie misji połączonych ze sobą na kształt kampanii.

Ale co to wszystko oznacza, dla pozbawionego dobrodziejstw Internetu pojedynczego gracza? Mam dla nich pomyślne wieści, gdyż w „TF2" przewidziano wykorzystanie systemu botów, przypominającego system z „Unreal Tournament". Będziemy więc mogli zmierzyć się z zespołem złożonym w całości z botów, lub samemu dowodzić botami. Możemy się spodziewać dużego zróżnicowania w ich inteligencji, ale żaden nie będzie idiotą. Jeżeli wyznacznikiem są żołnierze z „Half-Life'a", to nasze życie wcale nie będzie usłane różami. Trzeba będzie naprawdę nieźle kombinować.

ROSS ATHERTON

HALO





My mówimy „Halo"? Bungie odpowiada „Do widzenia".



Czołgi to potężne maszyny, ale statki Obcych potrafią rozprawić się z nimi bez trudu.



Snajper lubi sobie postrzelać.

GWIEZDNY PIERŚCIEŃ

Akcja „Halo" koncentruje się na planecie, która zamiast być typową kulą, ma kształt pierścienia. Nie do końca wiadomo, jaki będzie to miało wpływ na sposób gry, chociaż uzasadnione wydają się obawy o możliwość wypadnięcia poza krawędź. Dosyć niezwykły widok zakrzywiającego się ku górze horyzontu sprawia wrażenie stałego elementu gry, a nie obiektu 3D, ale i tak wygląda wspaniale.



Autorzy postanowili wymodelować wszystko w najdrobniejszych szczegółach - od smug na niebie pozostawianych przez statki obcych po widoczny odrzut lufy moździerza.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Bungie**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Październik**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.bungie.com**

Zanim przystąpię do rzeczy, ważne jest, aby zrozumieć cały kontekst fenomenu „Halo". Gra ta została pokazana dziennikarzom zaledwie kilka razy i w obiegu istnieje może ze dwa tuziny screenshotów.

Niewiele też wiadomo na temat ogólnych założeń projektów. Mimo to, sam dźwięk jej nazwy wywołuje żywsze bicie serca u całej rzeszy graczy. Nadszedł więc czas, aby przekazać Wam najświeższe informacje na temat postępów prac i przedstawić wszystkie te screenshoty, których dotąd nie mieliście okazji oglądać... Chociaż obrazki mogłyby sugerować coś innego, rozgrywka „Halo" prowadzona będzie z perspektywy trzeciej osoby. Bungie nie podaje żadnych szczegółów na temat systemu sterowania, ale biorąc pod uwagę fakt, że do animacji wykorzystano niezwykle efektowny system IK (Inverse Kinematics) - co zapewnia ogromny realizm ruchów - możemy spodziewać się czegoś więcej niż proste łażenie i strzelanie.

Nieprawdopodobna ilość subtelnych detali, które autorom udało się poutykać w grze, włączając w to osobną animację magazynków broni, łuski po nabojach oraz ruch postaci wewnątrz pojazdów, sugeruje, że gra ta ma szansę wyjść poza oklepany schemat industrialnego wystrzeliwania obcych. Gra w trybie single-player przypomina nieco swoją narracją film „Starship Troopers" - gracz, któremu towarzyszy cała armia, odkrywa planetę, którą postanawia zająć, nie bacząc na opór zamieszkujących tam Obcych. Toruje to drogę rozgrywce, która opiera się na współpracy, gdzie nasi kumple wyposażeni w mechanizmy sztucznej inteligencji zajmują się takimi zadaniami, jak obsługa wieżyczek strzeleckich, kierowanie czołgami i zapewnianie osłony dla naszych



Jadąc jeepem, lepiej zaopatrzyć się w miękką poduszkę.

CZAS SIĘ TROCHĘ ROZERWAĆ

Dwie uczestniczące w konflikcie rasy posiadają odmienne arsenały, chociaż będzie możliwość korzystania z uzbrojenia wroga. Udało nam się zdobyć trochę informacji o kilku typach uzbrojenia.



Tradycyjna maczeta i energetyczne ostrze Obcych załatwiają kwestię walki wręcz. Ich podstawową zaletą jest możliwość używania w nieskończoność. Zapewniają też dużo rozrywki.



Wyrzutnia pocisków ziemia-powietrze to najlepsza broń do zestrzeliwania statków Obcych. Trudno się jednak z niej celuje i wymaga wystawienia się na ostrzał przeciwnika.



Karabin maszynowy nie charakteryzuje się nadzwyczajną celnością, ale wypluwa pociski z oszałamiającą szybkością. Gorący ołów potrafi siać przeraźliwe zniszczenie wśród Obcych.



Niektóre uzbrojenie sprawia wrażenie zapożyczonego bezpośrednio z „UT".



Obcy. Jeszcze bardziej przerażający niż Jar Jar Binks.



nieprzemyślanych szturmów.

Autorzy chcą stworzyć strukturę misji, która byłaby maksymalnie nielinearna i nie wymagała stosowania precyzyjnie zaprogramowanych sekwencji, które tak dobrze znamy chociażby z „Half-Life". Jednym ze sposobów osiągnięcia tego była rezygnacja z osobnych „leveli". Autorzy chcą stworzyć ogromny obszar gry, który eliminuje konieczność doładowywania kolejnych fragmentów i nie zmusza gracza do podążania jakąś wytyczoną ścieżką.

Rezygnacja ze specjalności zarówno w trybie single, jak i multi-player oznacza, że wszystkie zadania (kierowanie czołgami, używanie wyrzutni rakiet, ostrzał snajperski itd.) mogą być wykonywane przez dowolne postaci, co wymaga lepszej komunikacji i bardziej skoordynowanej pracy zespołowej. Kłótnia o to, kto ma prowadzić jeepa nie pomoże w sprawnym osiągnięciu celu. Najbardziej ekscytujące jest jednak chyba to, że

„AUTORZY CHCĄ STWORZYĆ OGROMNY OBSZAR GRY, KTÓRY ELIMINUJE KONIECZNOŚĆ DOŁADOWYWANIA KOLEJNYCH FRAGMENTÓW"

być może dane nam będzie granie zarówno po stronie ludzi, jak i obcych, co zaoferuje niemal nieograniczone możliwości rozgrywek multi-player oraz podwójnie uatrakcyjni grę solową.

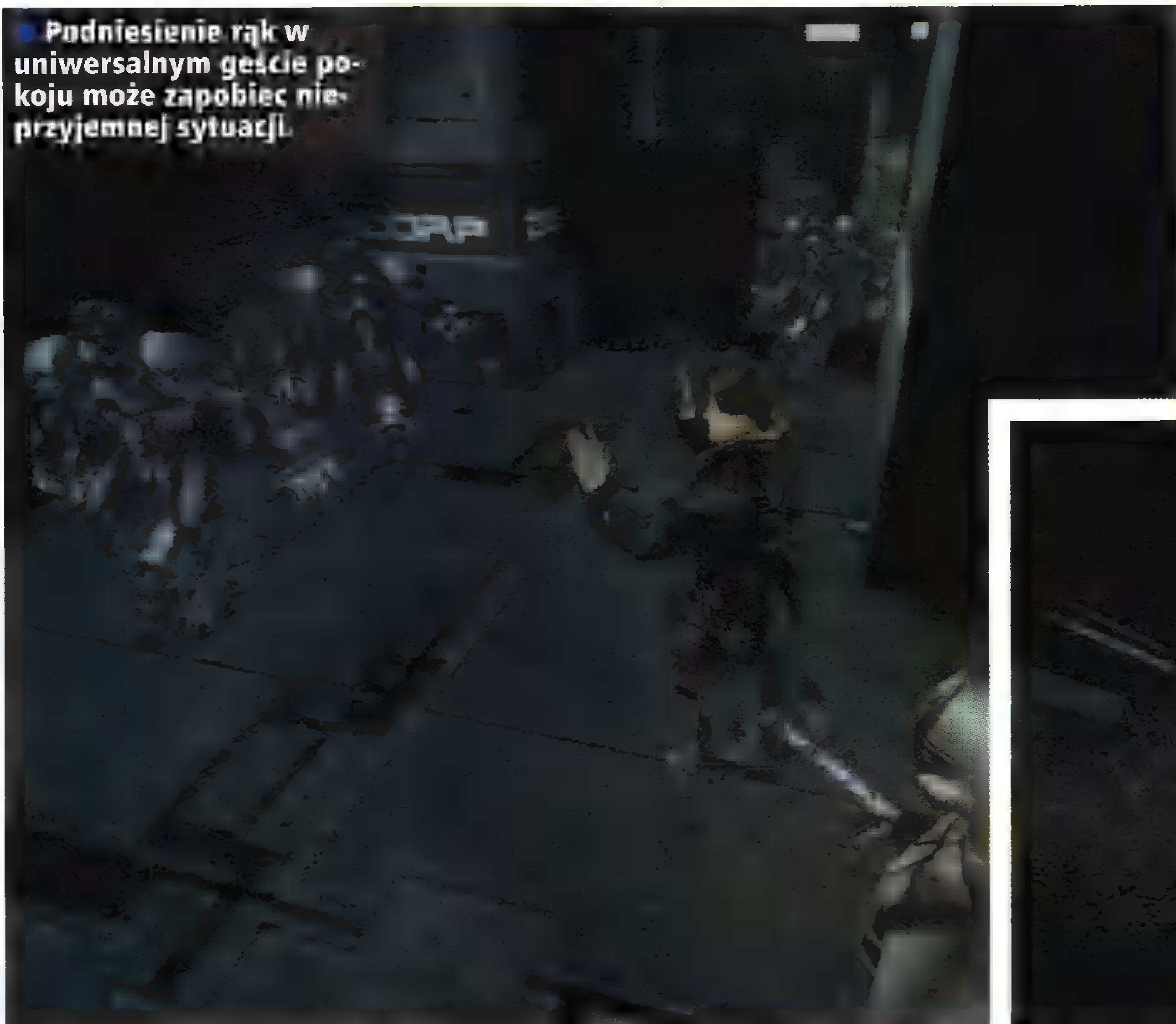
To, czy tak niewiarygodna grafika i ambitny scenariusz pozwolą, abyśmy ujrzeli „Halo" na półkach jeszcze w tym roku pozostaje kwestią otwartą. Istnieją również wątpliwości dotyczące minimalnych wymagań systemowych, chociaż niewątpliwie pojawią się takie poprawiające wydajność opcje, jak chociażby skalowalny poziom szczegółowości. Jak to będzie wyglądać w praktyce, jeszcze nie wiemy, ale założeniem autorów było stworzenie „silnika", który pozwalałby płynnie ustawiać ilość detali w zależności od odległości do obserwowanego obiektu. Ta rewolucyjna technika zwiększałaby możliwości starszych konfiguracji, choć tak naprawdę do końca nikt nie wie, jak to będzie wyglądać. Pewnym można być tyko jednego - zakupionej pamięci nikt w slot zaglądać nie będzie!

Jednak jeżeli autorom uda się chociażby w połowie zrealizować to, co zapowiadają, „Halo" będzie czymś niezwykłym. Można zacząć się ślinić.

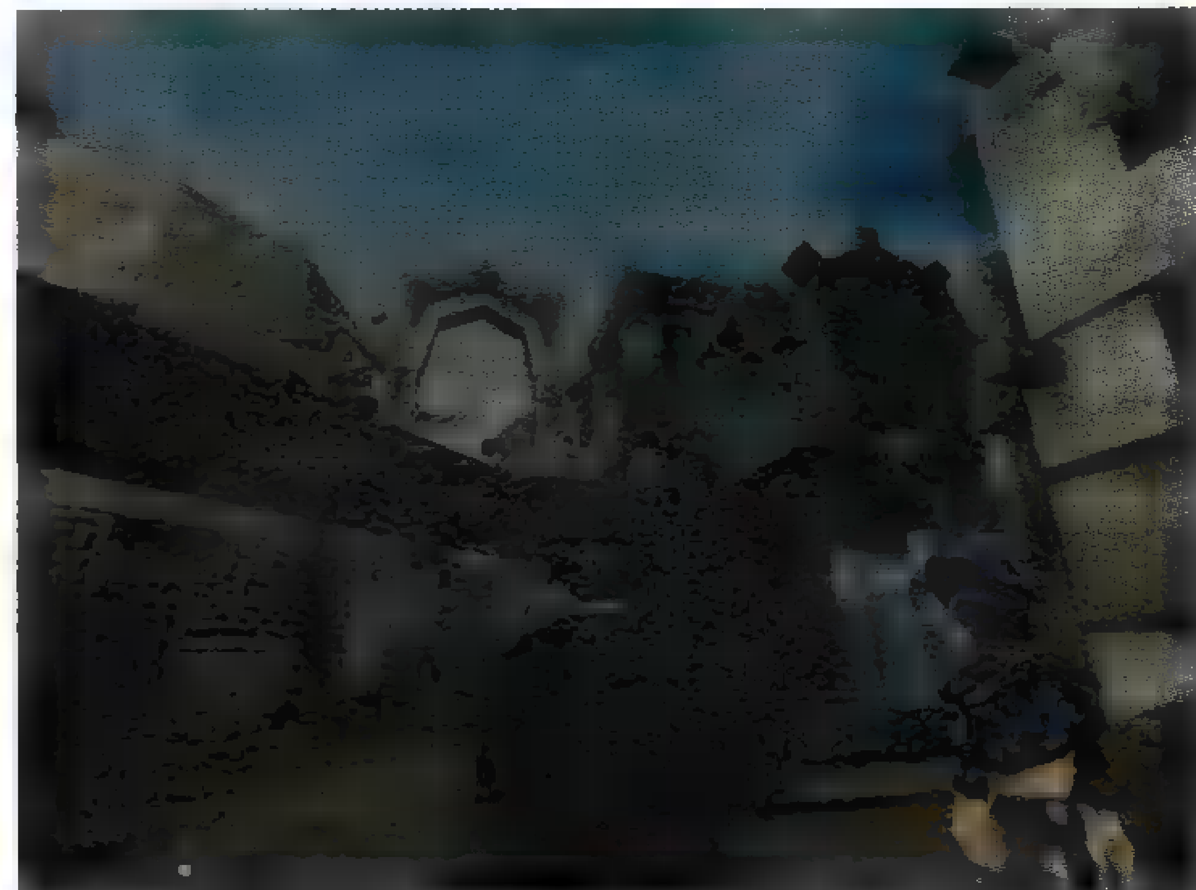
MATTHEW PIERCE

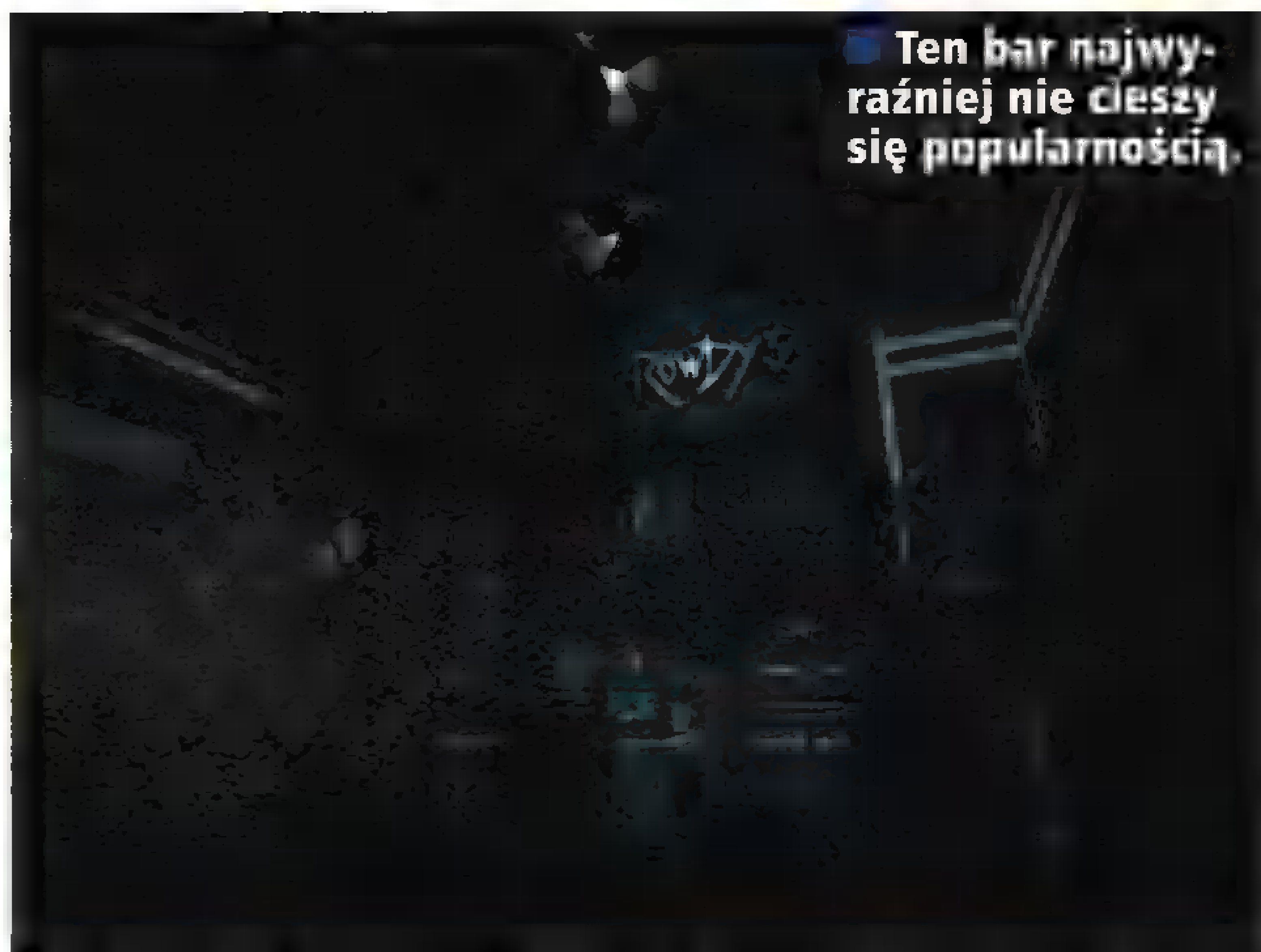
ANACHRONOX

Życie nie jest usłane różami.



Podniesienie rąk w uniwersalnym geście pokoju może zapobiec nieprzyjemnej sytuacji.

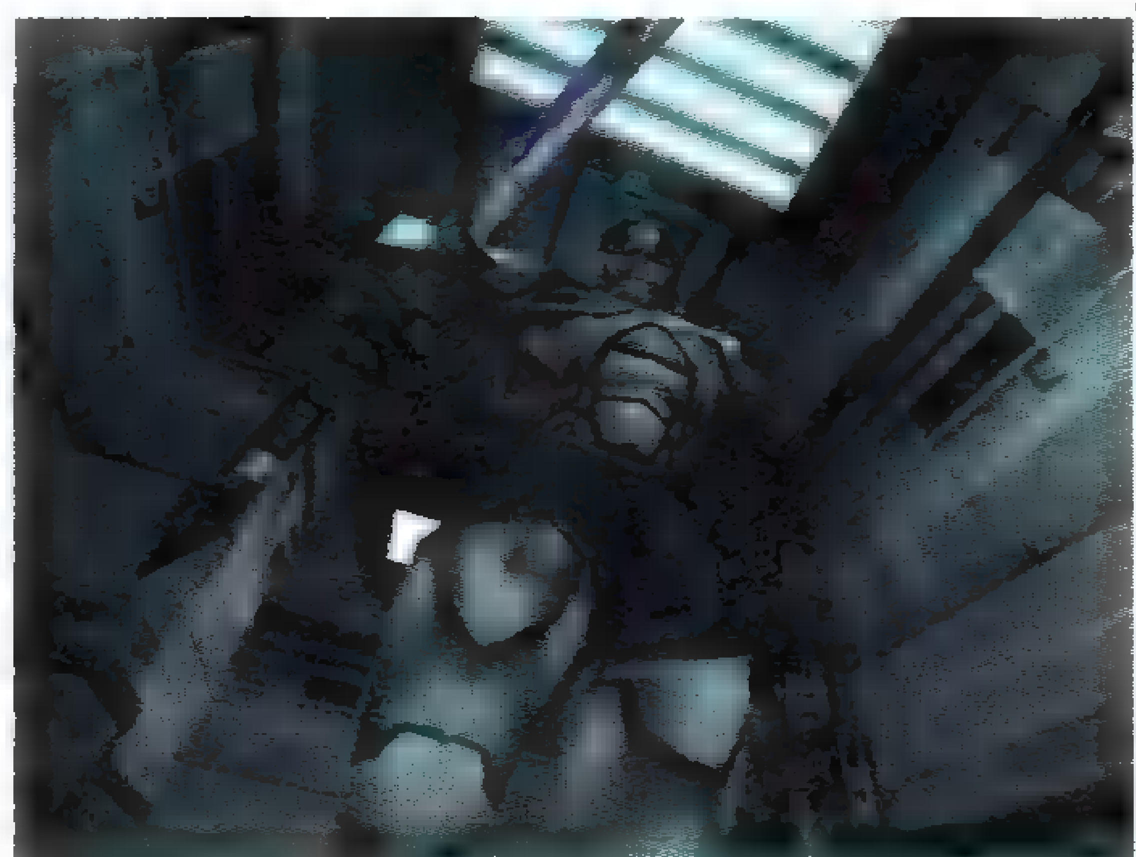




Ten bar najwyraźniej nie cieszy się popularnością.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Ion Storm**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.anachronox.com**

Nie napawa mnie to ogromną dumą, ale w wolnych chwilach, kiedy nie penetruję głębi pecetowej rozrywki, od czasu do czasu usiłuję zarobić na kromkę chleba pisząc (mam nadzieję, że mi to wybaczycie) recenzje dla innych czasopism. A czasami nawet (głęboki oddech) opisuję gry konsolowe. Czuję się naprawdę zbrukany.



„W «ANACHRONOX» KAŻDY POJEDYNEK MA CEL, WYKRACZAJĄCY POZA ŁADOWANIE DOŚWIADCZENIA"

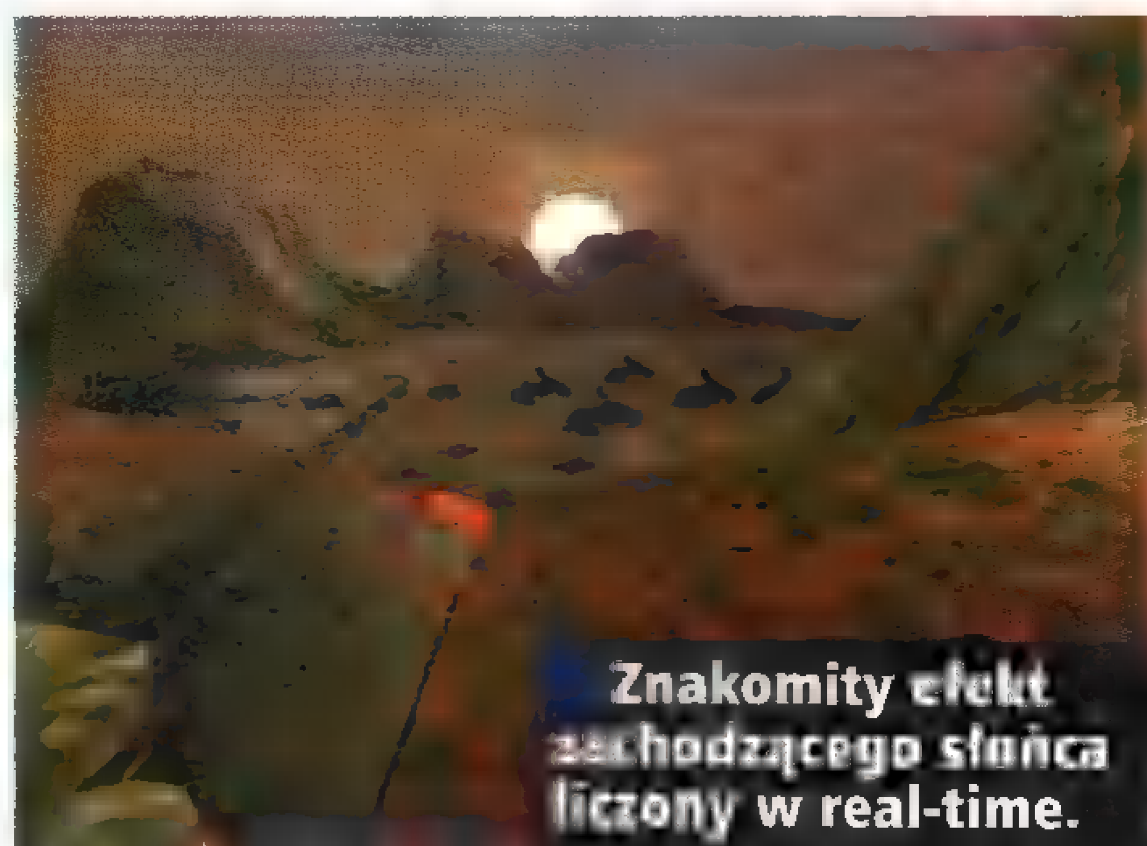
Z jakichś niewytłumaczalnych powodów ostatnio dostaję do recenzji stosy gier RPG w japońskim stylu, charakteryzujących się rozwlekłą fabułą, turowym systemem walki i postaciami o ogromnych oczach. Oczywiście najlepsza z nich trafiła już na nasze twardziele, ale na „Final Fantasy" ten świat się nie kończy.

I to właśnie ten enigmatyczny gatunek stanowi inspirację dla ostatniej z trójki gier autorstwa ludzi z Ion Storm, którzy najwyraźniej chcą ubrać wschodnią filozofię w zachodnie szaty. Na przykład wszyscy zdają się zapominać, że prezentowany przez „Final Fantasy" losowy system walki to jedna wielka bzdura. Z drugiej strony, w „Anachronox" każdy pojedynek ma określony cel, wykraczający poza typowe zdobywanie punktów doświadczenia. Z uwagi na ich z góry zaplanowaną naturę, można śmiało dodać interakcję z otoczeniem. Jeżeli przeciwnik znajdzie się w jakimś nie do końca stabilnym miejscu, celny strzał może zawalić całą konstrukcję, co pozwoli bez wysiłku załatwić wroga. W grze pojawi się również system umożliwiający łączenie różnego uzbrojenia w nowe, bardziej zabójcze narzędzia śmierci.

Ale chociaż autorzy nie bali się zmienić formuły, gra nie poddaje się tak łatwo. Jedną z zalet wschodniego formatu jest możliwość snucia opowieści pełnej prawdziwie emocjonalnych subtelności - dotykającej - w znakomitym stylu - emocji daleko wykraczających poza typowe, znane z innych gier uczucia żądzy zemsty, nienawiści i krwiożerczości. Po niezwykle inteligentnym początku, „Anachronox" zagłębia się w mroki duszy, w czym pomagają kinematograficzne wstawki, o które ludzie Ion Storm uzupełnili starzejący się engine „Quake'a II". Zdradzę Wam teraz pewien sekret. Chociaż na zewnątrz prezentujemy jednolity front, to jednak w zaciszach redakcyjnych pokojów recenzentów bez przerwy toczą się ożywione dyskusje i sprzeczki. Jednym z ciekawszych jest spór o to, która z gier Ion Storm ma największe szanse zostania grą roku. Podczas gdy ja pokładam swoje nadzieje w „Deux Ex", są tacy, którzy skłaniają się w stronę „Anachronoxa". Jednak bez względu na rozstrzygnięcie, nie sądzę, aby spór ten poważnie nas poróżnił. Obie gry są na tyle świetne, iż taka sprzeczka nie ma najmniejszego sensu. **KIERON GILLEN**

BATTLE ISLE IV

Po pięciu latach wraca jedna z najlepszych strategii. I na szczęście nie będzie to RTS.



Znakomity efekt zachodzącego słońca liczony w real-time.



Rozsądna rozbudowa bazy to ważny element naszej taktyki.



- Wydawca: **Blue Byte**
- Producent: **Cauldron**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **IV Kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.battleisle.com**

Po raz pierwszy natknęliśmy się na czwartą część „Battle Isle" na ostatnich targach ECTS. Stoisko firmy Blue Byte skutecznie odgrodziło nas wtedy od rozkrzyczanego tłumu kotłującego się w dusznych alejkach Hali Olimpii, a zaserwowana zimna Coca-Cola po prostu uratowała nam życie. Miły Niemiec z mocnym, bawarskim akcentem omówił podstawowe założenia gry, pokazując jedynie działający trójwymiarowy engine użyty do modelowania terenu. Dziś, po sześciu miesiącach prac, projekt o podtytule „The Andosia War" nabiera realnych kształtów.

Autorzy nie porzucili koncepcji strategii turowej i chwała im za to. Podczas gdy wszyscy developerzy w pogoni za sukcesem pokroju Westwood czy Blizzarda przesiadają się na rozwiązanie pola bitwy w czasie rzeczywistym, tworząc bliźniaczo podobne do siebie lepsze lub gorsze RTS-y, programiści z Blue Byte cały czas próbują wyciągnąć jak najwięcej z rozwiązań dla tego gatunku klasycznych. Jest więc szansa na to, że „Battle Isle IV" zamiast sprawnego klikania w rytm z góry narzuconej strategii „rush", wymagać będzie od gracza intensywnej pracy głową i rozsądnego planowania. Nawiązując do sprawdzonych patentów z innej swojej gry - „Incubation" (1997), autorzy „The Andosia War" opierają hardcore'owy wątek strategiczny na dwóch solidnych podstawach - dobrym scenariuszu oraz trójwymiarowej grafice. Dwie kampanie przygotowywane dla pojedynczego gracza, przeprowadzą nas po nitce fabularnej, łączącej dzięki wstawkom filmowym każdą z 20 misji w spójną całość. Blue Byte tym razem uczłowieczy nieco swą stalowo-fantastyczną serię, oddając pod nasze rozkazy dowódców - kogoś pokroju bohaterów, z którymi będzie można się utożsamiać i którzy przewijają się przez całą grę. Należy też pamiętać o tradycyjnym „gwiazdkowym" systemie zdobywania doświadczenia. Oddział piechoty zaprawionej w boju będzie prawdziwym skarbem wśród nieopierzonych nowicjuszy.

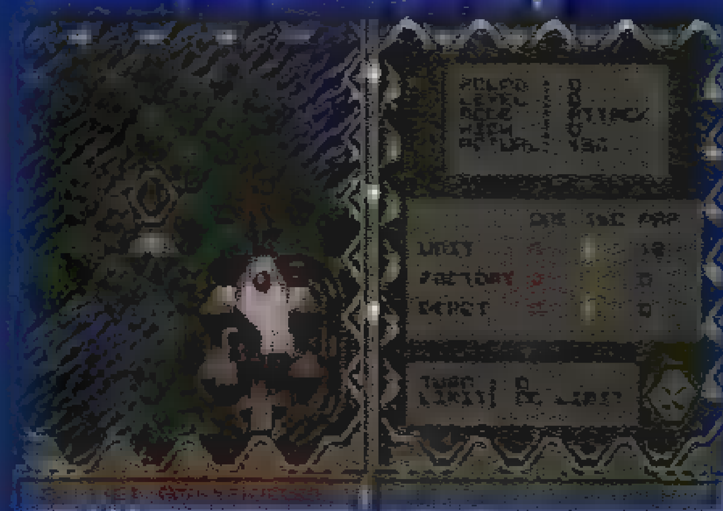
„GRA BLUE BYTE TO POŁĄCZENIE TRADYCYJNEJ STRATEGII TUROWEJ Z W PEŁNI TRÓJWYMIAROWYM ŚRODOWISKIEM"

Trójwymiarowa grafika robi dobre wrażenie, szczególnie wszystkie efekty świetlne, dzięki którym można w czasie rzeczywistym obserwować majestatyczne zachody słońca i mrok zapadający nad polem bitwy. Ukształtowanie terenu oraz warunki pogodowe wpływać będą znacząco na możliwości i skuteczność użycia poszczególnych jednostek. Walka toczyć się będzie na lądzie, wodzie i w powietrzu. I na koniec miły smaczek dla sieciowców - Blue Byte obiecuje specjalny serwer do gry multi-player. Do boju ruszymy na jesieni.

PIOTRES

ŁYK HISTORII

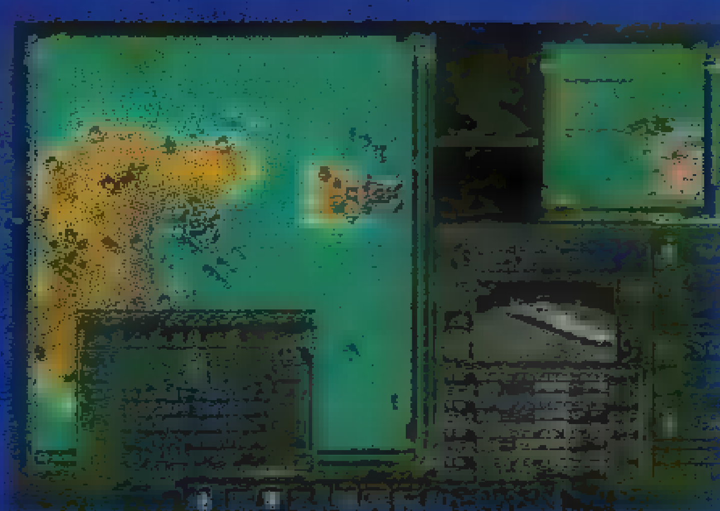
Seria turowych gier strategicznych „Battle Isle" to niezły kawał historii gier komputerowych. Pierwsza część trafiła do naszych rąk w roku 1991. Zaskakiwała dość nowatorską, jak na tamte czasy grafiką i stylem nawiązującym do planszówek s-f. Kolejne dwie części, wydane w 1993 i 1995 roku, były twórczym rozwinięciem tematu jedynki, z jeszcze lepszym wykonaniem i całą masą nowych scenerii, misji i jednostek.



Battle Isle



Battle Isle II



Battle Isle III

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON!
e-mail: sklep@timsoft.pl

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 maja 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem 0-06 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

Diablo 159,00 PL · Liath 89,95 PL · 79,90 PL · Jazz Jackrabbit 2 the secret files 49,95 PL · Planescape Torment 159,00 PL

Anno 1602 99,00 PL · Amerzone 99,00 PL · Krew się leje... Skout 69,00 PL · Corsairs 69,00 PL · Need for Speed 109,00

The Sims 99,00 PL · SimCity 3000 75,00 PL · Liga Polska Manager 2000 99,00 · Castrol Honda Superbike 2000 69,00 PL · Kingdoms 49,00

Might and Magic 99,00 PL · Heroes III Armageddon's Blade 79,00 PL · Championship Manager sezon 99/00 129,00 · Pharaon 159,00 PL · Airport inc. 159,00

CENNIK GIER PC CD-ROM

N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
	ACM 1918 PL	49,95
	Adaś i Pirat Barnaba	69,95
	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
	Age of Wonders	159,00
	Airline Tycoon PL	69,95
	Airport Inc.	159,00
	Alpha Centauri	69,95
	Amerzone PL	159,00
	Ancient Conquest PL	69,00
	Anno 1602 PL	99,00
N	Armored Fist 3	129,00
	Army Man 2	99,95
	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
	Babyz	79,00
	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	BALLS OF STEEL	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Battlezone 2	169,00
	Betrayal at Antara	69,95
	BLADE RUNNER	69,00
	Bolek I Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
	Broken Sword II PL	59,95
	Brydż '99 PL	79,00
H	C&C Tiberian Sun	99,00
N	C&C Tiberian: Sun-Firestorm	69,00
H	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	39,00
	Carmageddon 2	149,95
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
H	Championship Manager 3 + liga PL	69,00
	Chessmaster 7000	169,00
	Chessmaster 5500	69,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Codename Eagle	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Cool Pool	89,00
H	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Croc 2	109,00
	Cutthroats	165,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	99,00
N	Delta Force 2	129,00
N	Demise PL	99,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	159,00
	Diablo Hellfire Pack	49,95
Z	Die Hard Trilogy 2	109,00
	Discworld Noir	69,95
N	Dragonfire PL	49,95
	Drakan	99,00
	Driver	99,00
	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	DUNE 2000	59,95
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49,95
Z	Euro 2000	109,00
	Expert Pool	129,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-15 (Janes)	149,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
Z	F/A-18 - (Jane's)	149,00
N	F/A-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	39,00
N	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	39,00
	[redacted] of Glory	35,00
	FIFA [redacted]	59,95
	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
	Final Fantasy VIII	159,00
	FINAL LIBERATION	69,95
	Fire Zone PL	39,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight [redacted] 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Force 21	159,00
N	Force Commander,CD	189,00
N	Formula 1 - 2000	109,00
	Formula I'99 (OPT)	156,86
Z	Freespace 2 PL	79,00
N	FreeSpace: Wielka wojna PL	49,95
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	119,00
	Gold Games 3	119,00
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gromada PL	49,95
	Gubble 2 - Zybox Quest	35,00
Z	Half Life Generacja	159,00
	Half Life Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
H	Hard Truck	39,95
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armageddon's Blade PL	79,00
	Heroes of Might & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	99,00
	Hind	35,00
	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
H	Hocus Pocus Różowa Pantera PL	69,00
	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
Z	Hugo PL	69,00
Z	Hype The Time Quest PL	99,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	39,00
	Imperialism 2-Age [redacted] Exploration	155,00
Z	Imperium Galactica II [redacted]	119,00
Z	Imperium [redacted] II PL	119,00
	Incoming	59,95
	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	39,00
	Insane Speedway 2	39,00
N	Interstate '82	99,00
Z	Invictus PL	79,00
	IPANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00

	KingPin	99,95
	Knights & Merchants PL	49,95
	Kraina Gnoma Belferoga	69,00
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
Z	Larry 7	69,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
	Lego Racer,CD	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spiral PL	89,95
	Liga Polska Manager'98	49,00
	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
	[redacted]	49,95
	[redacted] MAYHEM	59,95
	MDK PL	59,95
	Mig Aley	129,00
	Might & Magic VII PL	99,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
N	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
H	Need for Speed 3	69,00
N	Need For Speed 5: Porsche 2000	109,00
	NHL 2000	99,00
	North vs South	99,00
	Nox	119,00
Z	Odorek I Boberek-Na Leśnej Olimp. PL	69,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	69,95
	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PHANTASMAGORIA	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
H	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
	Pizza Syndicate PL	69,95
N	Planescape: Torment PL	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Man. 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
	Pro Pinball-Fantastic Journey	69,00
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
H	Quake 3:Arena	179,00
	Quake I:Offering	89,00
	Quest for Glory V: Dragon Fire	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	59,00
N	Rising Sun	159,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
H	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	149,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
H	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
Z	Shogun	149,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 2000	59,95
H	Sim City 3000 PL	75,00
	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
H	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
	Sinistar	99,00
Z	Skout PL	69,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
N	Soldier of Fortune	189,00
	Spearhead	39,00
	Spec Ops 2,CD	159,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	59,95
	Star Rangers	49,00
	Star Wars: Shadows of the Empire	99,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
H	Starcraft	99,00
	Starcraft Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike 2000	109,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	39,00
	Team Apache	69,95
	Theme Park World PL	99,00
	Theme Park+Theme Hospital	59,95
Z	Theocracy PL	89,00
N	Thief II-the Metal Age	159,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
N	Tomb Raider 3-Lost [redacted]	99,95
	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Top Gun Hornets	39,00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	69,95
	Total Annihilation	69,95
N	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
H	Tzar PL	69,00
N	UEFA:Champions League 2000,CD	159,00
	Ultima [redacted] Ascension	149,00
	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
	USAF	149,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargamer-Napoleon 1813	109,00
	Wargames	59,95
H	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Worms	35,00
	Worms Armageddon PL	69,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X-Beyond the Frontier	59,95
	X-File Unrestricted Acces	69,95

Prowadzimy także sprzedaż hurtową. Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

SKLEP KOMPUTEROWY

Interaktywne sesje treningowych i ultrarealistyczne modelu lotu. Wspaniała grafika 3D i wysoki poziom grywalności. Dzięki wcześniej utajnionym i niedostępnym rosyjskim zdjęciom satelitarnym, Flanker 2.0 dysponuje [redacted] fotograficznej jakości odwzorowaniem terenu. Poprawiona dynamika lotu, nowy system dźwięku [redacted] i dokładne odwzorowanie uszkodzeń systemów daje graczowi w pełni realistyczne wrażenia. Nowy engine graficzny korzystający z całkowicie teksturowanego terenu. Edytor misji pozwalający tworzyć realistyczne teatry [redacted] moduł kampanii z elementami zarządzania uzupełnieniami [redacted] system zapisu gry.

KATALOG GIER · FLANKER 2.0

Wymagania: P166, 32 MB, CD ROMx4, grafika 3D z Open GL i Glide, Windows 95, DirectX

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów edukacyjnych.



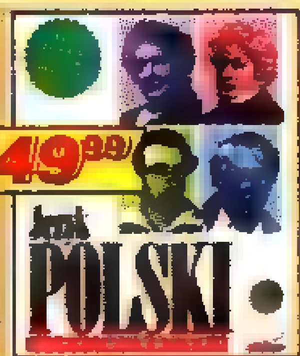
ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



JĘZYK NIEMIECKI

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.



Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.



ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, [redacted] pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dziennicka gracza, zawierającego popełnione błędy.



JĘZYK ANGIELSKI

Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę [redacted] tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia [redacted] tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawą grafika.



MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!



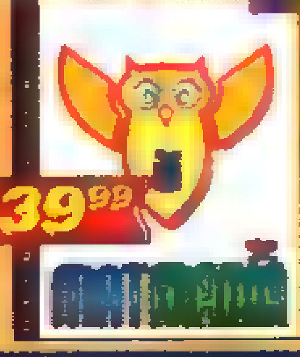
MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA edycja 2000

72 000 haseł
4 600 zdjęć, ilustracji i mapy
51 minut filmów i animacji
180 minut muzyki
300 000 połączeń hipertekstowych. Płyta CD zawiera 20 tomów "Popularnej Encyklopedii Powszechnej".



Język polski w ZOO

Przećwicz wiele szkolnych zadań, poczynając od ortografii, przez układanie słów w kolejności alfabetycznej, liczenie sylab w słowie, rozpoznawanie części mowy i zdania, odmianę czasowników, aż po pisanie dyktand. Wszystko w formie wspaniałej zabawy.

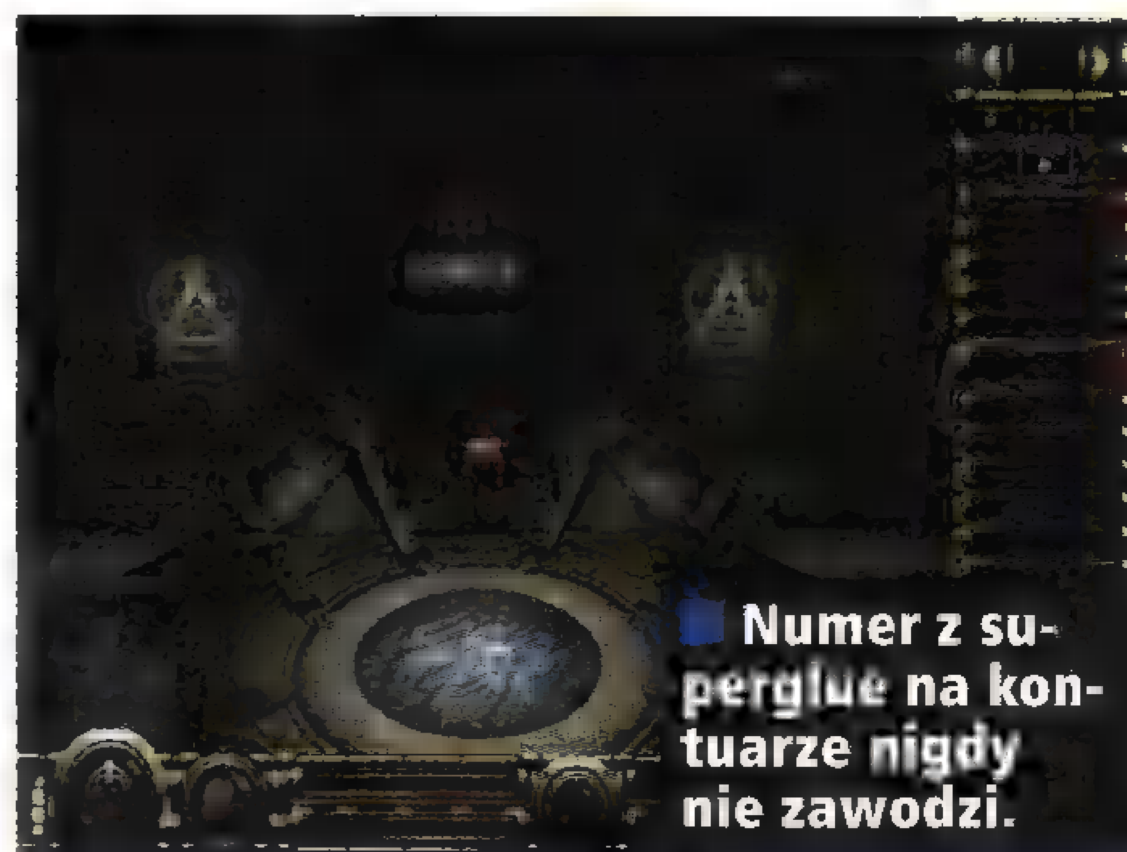


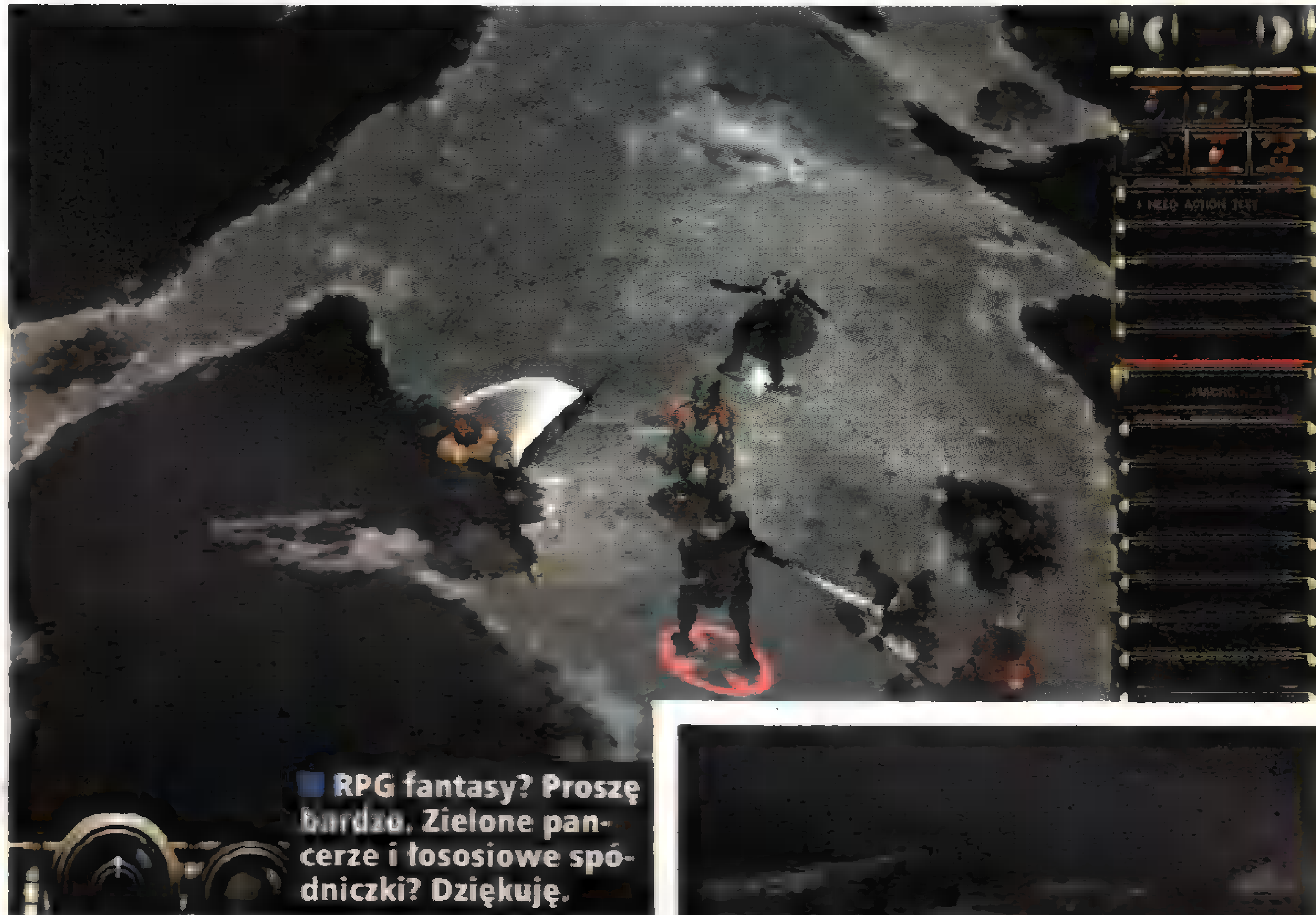
MatMania

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań.

SOULBRINGER

Chwila, chwila. Gra RPG nie opierająca się na AD&D? To chyba jakaś pomyłka.

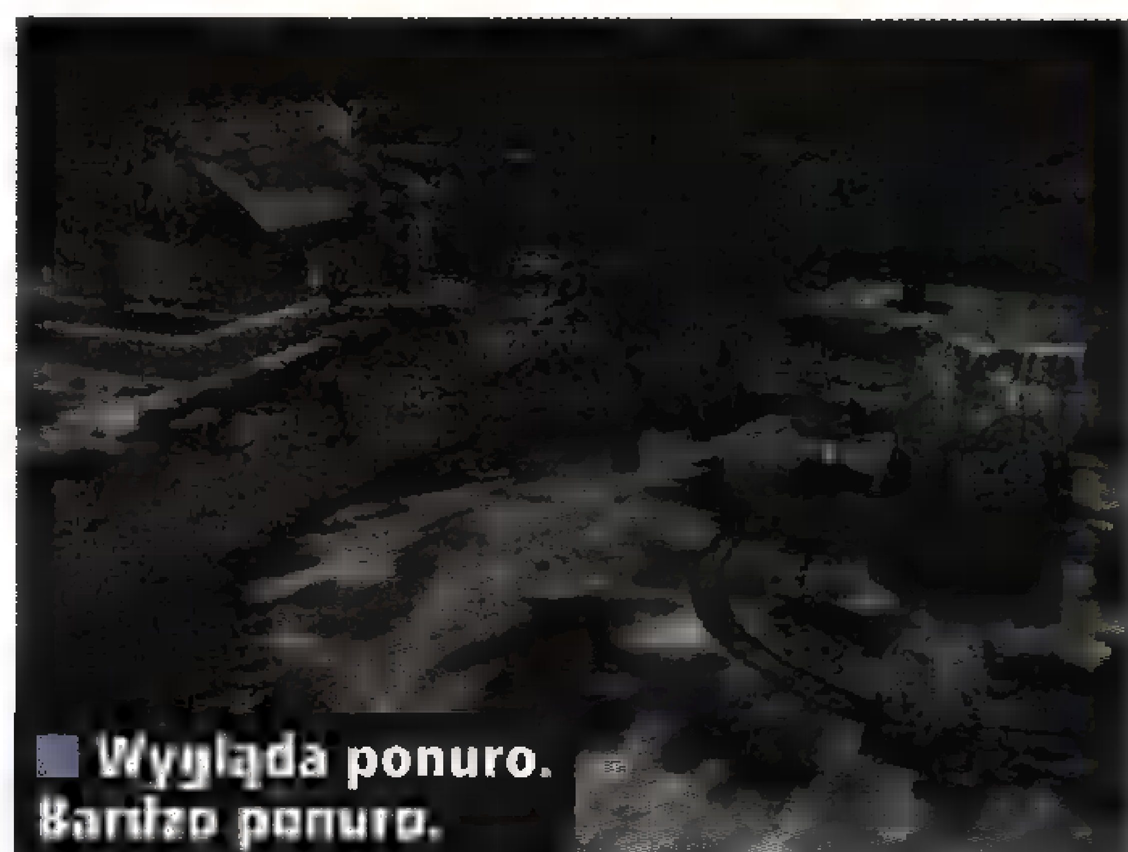

Numer z superglue na kontuarze nigdy nie zawodzi.


RPG fantasy? Proszę bardzo. Zielone pancerze i łososiowe spódniczki? Dziękuję.

- Wydawca: **Infogrames**
- Producent: **Infogrames**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Czerwiec**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.soulbringer-game.com**

Niczym jakaś wygłodniała korporacyjna bestia, firma Infogrames wyruszyła niedawno na żer i połknęła wszystkich producentów gier, jakich udało im się znaleźć w jedno popołudnie. Jednym ze szczęśliwców, który znalazł drogę do trzewi giganta była firma Gremlin, twórcy takich klasyków, jak chociażby „Realms Of The Haunting". Rdzeń zespołu twórczego pozostał na szczęście nienaruszony i ich ambitna gra RPG pod tytułem „Soulbringer" prze do przodu w tempie, które mogłoby takie firmy jak Ion Storm, przyprawić o nieuleczalne kompleksy.

Postanowiwszy wyjść poza wygodne ciepełko licencji i wkroczyć na mroźne i ośnieżone pustkowia Oryginalnych Pomysłów. „Soulbringer" nie jest inspirowany żadnym słynnym systemem RPG ani żadną serią książek fantasy. Zamiast tego bez dyskryminacji czerpie pełną garścią z całej fantastycznej twórczości. Zapewnia to autorom swobodę, której na próżno by szukać przy pracy nad ciesząca się dużą popularnością licencją. I wszystko wskazuje na to, że mają przy tym dużo zabawy. Gracz wciela się w postać tytułowego Łowcy Dusz, którego zadaniem jest dokończenie dzieła rozpoczętego przez czarnoksiężnika Harbingera - odesłać dusze sześciu złych Revenantów do Studni Dusz. Jest to dosyć ogólnikowo zarysowana fabuła, ale nie bez przyczyny. „Soulbringer" nie chce, aby gracz zbyt dużo wiedział na początku. Fabuła ma odsłaniać swoje zawiłości w miarę postępów w grze.


Wygląda ponuro. Bardzo ponuro.



Sama gra podzielona jest na cztery części, chociaż bardziej wynika to z konieczności utrzymania fabuły w ryzach. Dla gracza wszystko będzie wyglądało jak jedna całość, która, jak twierdzą autorzy, wymagać będzie poświęcenia 50. godzin. W swoich wędrówkach napotkamy ponad 100 NPC-ów, z których każdy będzie posiadał istotne informacje przekazywane graczowi w stuprocentowo werbalny sposób. W przeciwieństwie do innych gier RPG, które pojawiły się ostatnimi czasy, nie będziemy za to formować drużyny. Mimo że niektóre z napotkanych postaci mogą zdecydować się na towarzyszenie nam przez jakiś czas, nigdy nie będziemy sprawowali nad nimi kontroli. Oprócz tych NPC-ów napotkamy ogromne rzesze przeciwników, których będziemy mogli rozczłonkowywać w szczególnie spektakularnych i krwawych scenach walki. Jednak nigdy nie przyjdzie nam zmierzyć się z Orkiem lub Goblinem.

Chyba najbardziej ekscytującą rzeczą w „Soulbringerze" jest grafika. Skonstruowany przez autorów od zera, jest to chyba najładniejszy trójwymiarowy engine RPG, jaki było nam dane oglądać. Nikt nie był w stanie powstrzymać okrzyku zachwytu na widok opadających powoli płatków śniegu lub zostawianych na świeżym puchu śladów. I chociaż nie da się jeszcze nasikać na ten nieskazitelny śnieg, to jednak można się upić i zwymiotować. Niemal tak samo zabawne. Wszystko wskazuje na to, że będzie to coś niezłego, a nawet bardzo dobrego. Dzięki fabule napisanej przez autora „Realms" i tak oszałamiającego engine'u graficznego, warto już zacząć oszczędzać pieniążki.

JOHN WALKER

KAWAŁEK TORTU

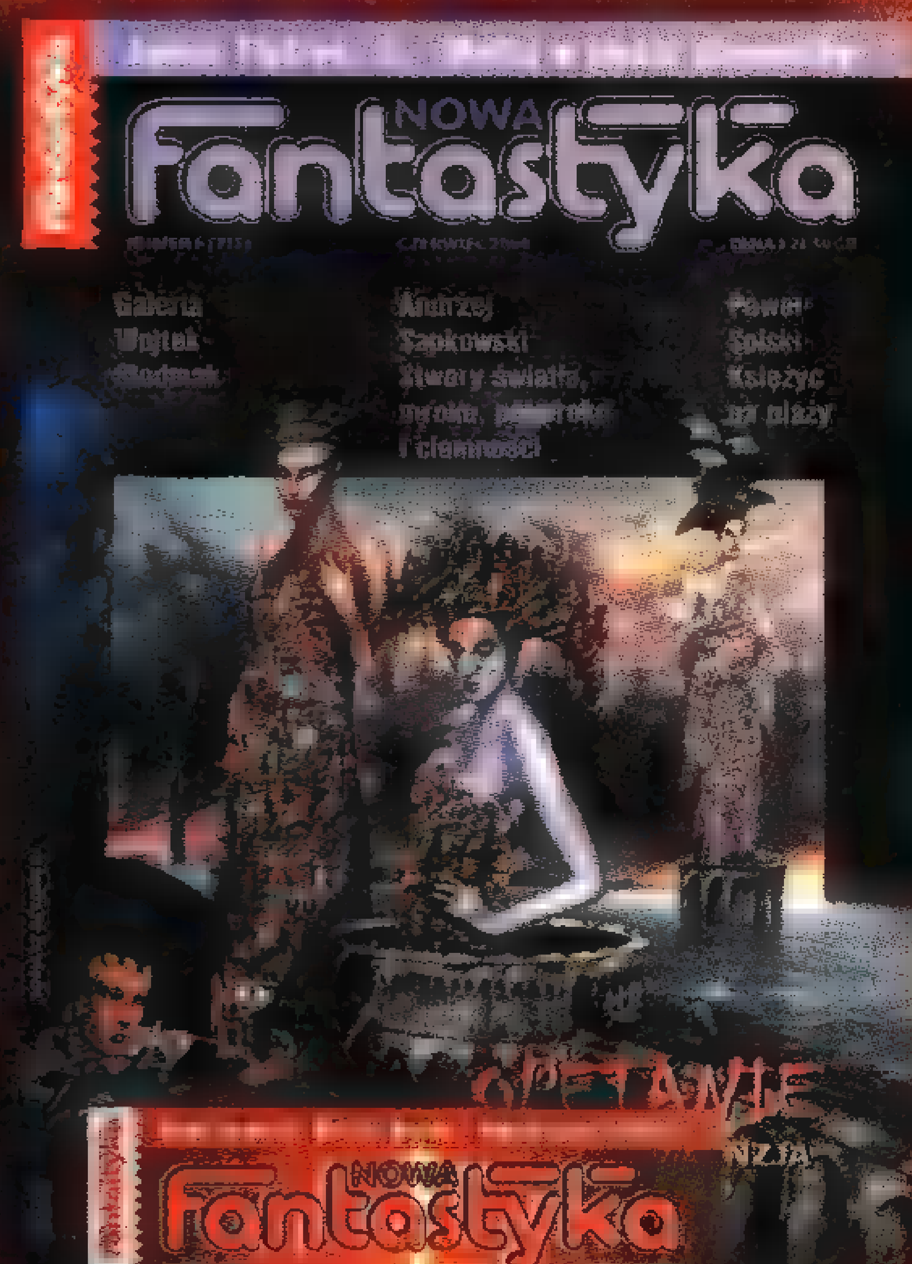
Zamiast ekranu wyboru postaci, „Soulbringer" oferuje krąg dzielący się na Ziemię, Powietrze, Ogień, Wodę i Ducha. Rzucając czary z jednej kategorii będziemy ją wzmacniać a osłabiać inne. Dlatego, jeżeli chcemy dysponować naprawdę potężnym i wszechstronnym bohaterem, musimy rozważnie wykorzystywać wszystkie pięć aspektów, albo zaryzykować i wyspecjalizować się w jednym z nich.



W NUMERZE 6/2000

JAMES TIPTREE, JR. – Matka w niebie diamentów • MARCIN WOLSKI – Kwadratura trójkąta • ANDRZEJ SAPKOWSKI – Stwory światła, mroku, półmroku i ciemności • PAWEŁ SOLSKI – Księżyc na plaży • MICHAŁ TEMPCZYK – Komputery w naukach społecznych • MAREK HOŁYŃSKI – e-mailem z Doliny Krzemowej • MAREK ORAMUS – Człowiek z połci • LECH JĘCZMYK – Przyszłość w przeszłości opisana • MACIEJ PAROWSKI – Trup w szafie • WOJTEK SIUDMAK – GALERIA

Już w numerze 7/2000 – w GALERII najnowsze, rewelacyjne prace TOMKA SĘTOWSKIEGO!



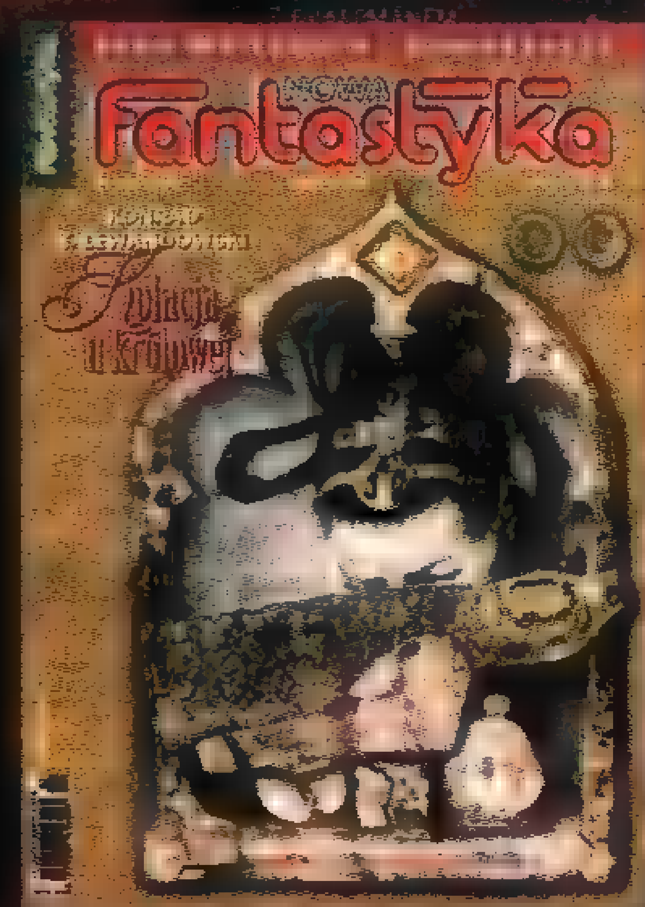
NOWA Fantastyka*) 18 rok

tworzymy wizje przyszłości... ...a teraz przyszłość już tu jest.





*) w kioskach i w prenumeracie



NOWA FANTASTYKA – literacki miesięcznik z ambicjami i barwny magazyn plastyki, filmu, nauki, cyberkultury. Redakcja lansuje gatunek jako nowoczesną literaturę zajętą przeszłością, teraźniejszością i przyszłością, nauką, cywilizacją, polityką, religią. Debiutowali w piśmie: Andrzej SAPKOWSKI, Rafał A. ZIEMKIEWICZ, Konrad T. LEWANDOWSKI. Drukowali obcokrajowcy: Philip K. DICK, J. R. R. TOLKIEN, Anthony BURGESS, Orson Scott CARD, Kir BUŁYCZOW. Popularyzowali naukę: Maciej IŁOWIECKI, Karol SABATH, Marek HOŁYŃSKI, Zbigniew T. DWORAK. Prezentowali swoje prace głośni plastycy zagraniczni (GIGER, MOEBIUS, BILAL) i znani polscy internacjonałowie (SIUDMAK, BEKSIŃSKI, SKARŻYŃSKI). W sumie ponad 1000 nazwisk!

Czytelnictwo przeciętnego numeru w 1999 r. wg PBC General – 144 316 czytelników (przy nakładzie ok. 60 000 egz.).





POMPEI PL

Cryo wydaje nową historyczną przygodówkę. Dlaczego nie jestem tym ani trochę zaskoczony?


Nazywam się Grakhus. Markus Grakhus.


Szkice i projekty budowli konsultowano z archeologami.

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Arxel Tribe**
- Gatunek: **Przygodowa**
- Premiera: **Sierpień**
- Przewidywane wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.cryo-interactive.com**

Wyobraźcie sobie taśmę montażową w fabryce samochodów. Roboty składają poszczególne części karoserii, spawają tu i tam, sypią się iskry. Na kolejnej „stacji" pojawia się silnik, potem układ kierowniczy, siedzenia. W końcu przez drzwi zakładu wyjeżdża świeżutkie i błyszczące autko, za nim kolejne, jeszcze jedno, i jeszcze jedno. Praktycznie jedyną rzeczą, która odróżnia te „bliźniaki" jest kolor karoserii. Wierzcie mi lub nie, ale produkcja gier w Cryo zaczyna powoli przypominać taką taśmę montażową. Dosłownie zalewani jesteśmy ostatnio grami przygodowymi z kraju winem i żabami płynącego.

Po wydanych już „Atlantis II" i „Faust" wkrótce pojawią się „Aztec" i „Wehikuł Czasu", które zapowiadaliśmy w poprzednim numerze. W niedalekich planach widnieją kolejne 4 tytuły. Wyobraźcie sobie więc nasze zdziwienie, gdy otrzymaliśmy kolejne płytki oznaczone logiem Cryo, Arxel Tribe i CD-Projekt, z wiele wyjaśniającym tytułem „Pompei" na obwolucie. Zgodnie z przewidywaniami, akcja gry toczy się w tym starorzymskim mieście. Bohater, szkocki archeolog Adrian Blake, zostaje podczas swych badań przeniesiony w przeszłość, do Pompejów, na cztery dni przed fatalną erupcją Wezuwiusza. Na skutek nieszczęśliwego zbiegu wypadków trafia tam również jego żona. Bohater ma bardzo mało czasu, aby ją odnaleźć i wrócić do własnej epoki.

„SPOSÓB OBRAZOWANIA GRAFIKI ORAZ INTERFEJS DOSŁOWNIE ŻYWCEM PRZESZCZEPIONO Z «FAUSTA»"

Taka to mocno naciągana historia jest pretekstem, dzięki któremu autorzy mogą nas zaprosić do zwiedzenia legendarnego miasta, zrekonstruowanego na ekranach komputerów. Walor edukacyjny gry jest niezaprzeczalny. Do współpracy przy produkcji „Pompei" zaproszono wielu wybitnych archeologów i znawców Antyku, dzięki czemu trójwymiarowe uliczki i budowle są dokładnym odzwierciedleniem stanu naszej wiedzy o tej epoce. Podobnie rzecz się ma z codziennym życiem mieszkańców i ich zajęciami. W grę wbudowana będzie oczywiście obowiązkowo odpowiednia medialna encyklopedia. Niepokojące jest jedynie dziwne uczucie deja-vu. Sposób obrazowania grafiki, ruchy myszy imitujące ruchy głowy oraz interfejs dosłownie żywcem przeszczepiono z poprzednich gier Cryo. Żeby było jeszcze ciekawiej, „Pompei" jest dopiero pierwszą częścią planowanej trylogii. Mam bardzo brzydkie przeczucia co do jakości zagadek i fabuły, a te jak wiemy, nie zawsze idą w parze z ilością. Ale cóż, pożyjemy - zobaczymy. **PIOTRES**


Obowiązkowe atrium. Kochamy styl antyczny.

OGIEŃ Z NIEBA

...czyli, jak było naprawdę. Pompeje to miasto w południowych Włoszech, położone u stóp Wezuwiusza. W czasach rzymskich był to ważny ośrodek rzemieślniczy, wypoczynkowy i port handlowy. W czasie wybuchu wulkanu 24 sierpnia 79 r. n.e. metropolia całkowicie została przysypana wielometrową warstwą pyłu, kamieni i gorącego popiołu. Z 20.000 mieszkańców zginęło wtedy około 10%, reszta po pewnym czasie powróciła, drążąc tunele i sztolnie do zakonserwowanego w nienaruszonym stanie dobytku. Potem o Pompejach zapomniano, a odkryto je na nowo w latach 1748-1806, wtedy to stały się Mekką dla archeologów. Aktualnie całość wykopalisk to Mekka dla turystów, przy czym niżej podpisany miał okazję powędrować wśród kilometrów kamieni. Z ciekawostek należy wspomnieć, że budowlą, która zachowała się w nienaruszonym stanie, jest... dom publiczny.



RECENZJE

Czerwiec był świadkiem wielkiej batalii na naszym redakcyjnym poletku. Za twarze wziął się Baron reprezentujący „Euro 2000" z Matthew Piercem, silnie wspieranym flotyllą ze „Starlancera". Ostatecznie wygrała anglosaska duma i... herbatka (poparzony Baron wycofał się w domowe pielesze). Dalsze miejsca zajęły kosmiczny „Tachyon" i wielce obiecujący „Majesty" (MicroProse się wraca do formy!). Wspaniale wypadły „rewolucyjne" Lemmingi, które zainfekowały naszą grupę wielogodzinnym pogrywaniem.

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


STARLANCER 88


EURO 2000 87


ENEMY ENGAGED 86

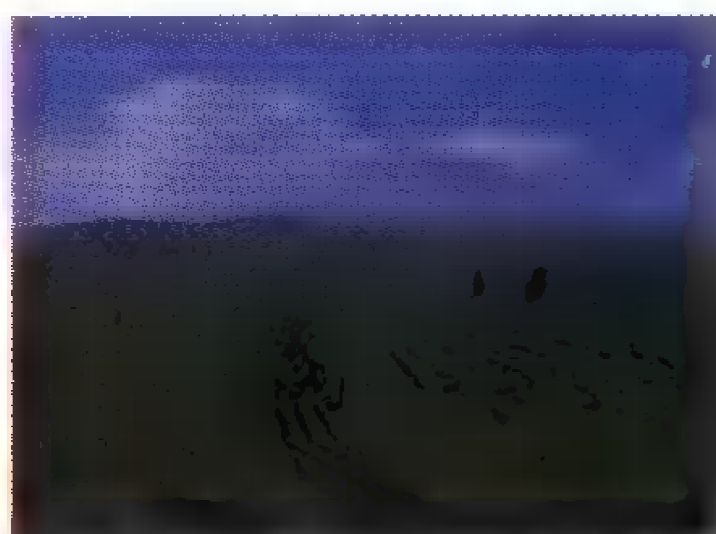

TACHYON: THE FRINGE 85

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


FINAL FANTASY VIII
(GK 2/2000 92%)


QUAKE III ARENA
(GK 1/2000 95%)


SHOGUN: TOTAL WAR PL
(GK 5/2000 92%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Jagd (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.

Piotres (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake'a i innych FPP.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł.

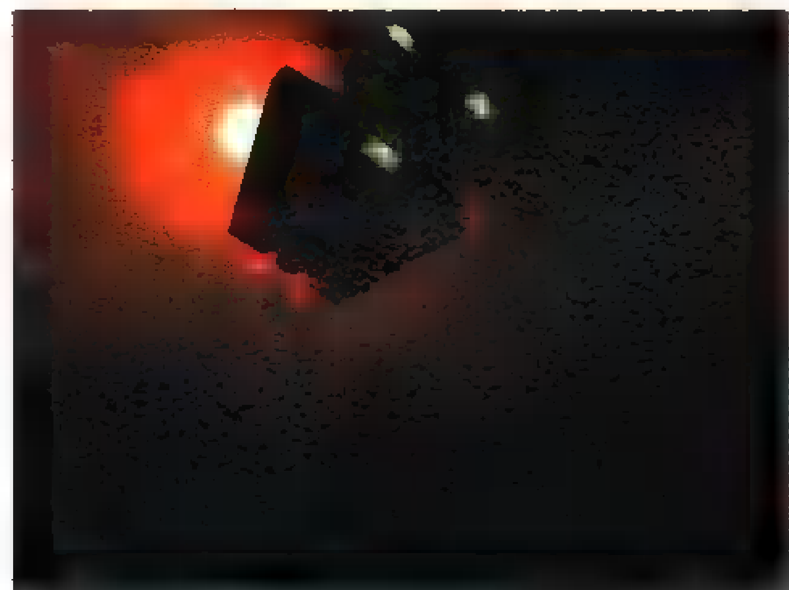
HOT (Przemysław Gorący) – Nałogowy mąciciel i maniak pci przeciwnej (do swojej).

Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

STARLANCER

Warthog wypuszcza swoją pierwszą grę, która na dodatek wcale nie wygląda jak ropucha.







Utrzymanie wszystkiego w stylu retro sprawia, że mamy wrażenie uczestniczenia w kampanii z II Wojny Światowej, a nie futurystycznej wojny kosmicznej.



WSZYSCY RAZEM

Symulatory kosmiczne nie słyną ze swoich trybów multi-player. Dopiero „X-Wing vs TIE Fighter" zaoferował rozgrywkę wieloosobową. Na szczęście „Starlancer" poważnie podchodzi do kwestii multi-player oferując sześć wyspecjalizowanych scenariuszy do gry zespołowej i rozgrywek deathmatchowych. Na przykład w scenariuszu Tag Bomb każdy gracz wyposażony jest w bombę. Zestrzelenie pilota powoduje uruchomienie mechanizmu zegarowego bomby innego gracza i jedynym sposobem powstrzymania eksplozji jest zestrzelenie kogoś i włączenie innej bomby.





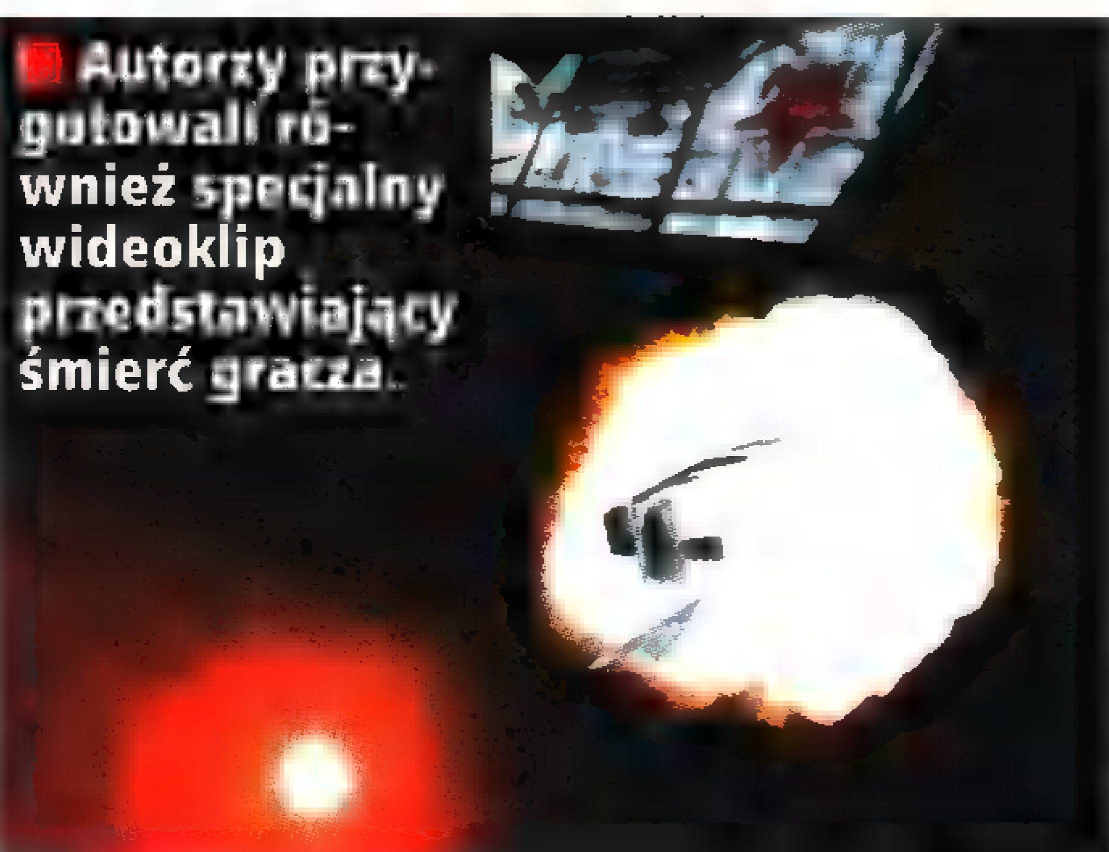
(Prawo) Wolumetryczne mgławice stanowią rzadki widok, ale wizerunki planet nadrabiają ten niedostatek.

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Digital Anvil/Warthog**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.digitalanvil.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Nowa generacja super-producentów gier charakteryzuje się trzema podstawowymi cechami: nazwiskiem słynnego projektanta, opiewającym na wiele milionów dolarów kontraktem z dużym wydawcą oraz... brakiem gier. Takie zespoły jak Elixir, Nihilistic, Gas Powered Games, Confounding Factor, Lost Toys i Planet Moon wiele obiecują, ale jak dotąd nie udało im się przedstawić swoich debiutów. Aż do tego miesiąca Digital Anvil (firma założona przez Chrisa i Erina Robertsów) była w takiej samej sytuacji. Od dawna wyczekiwane „Loose Cannon", „Freelancer", „Conquest" i „Starlancer" istniały tylko w zapowiedziach i ich premiery były nieustannie przesuwane. Nie chcąc stać się kolejną ofiarą klątwy Ion Storm, DA musiało szybko coś wydać.

Oprócz tego gra musiała być dobra (jak przekonał się Romero przy okazji „Dominion", pierwsze wrażenie ciągnie się długo). I oto na arenę wkracza „Starlancer" - dobry tradycyjny symulator kosmiczny z rozbudowaną fabułą - którego współproducentem (to znaczy tym, kto odwalił większość roboty) była firma Warthog. Ponieważ w zespole znaleźli się ludzie, którzy mają za sobą pracę nad serią „Wing Commander" i „Privateer 2", nie było powodów do obaw, jeżeli chodzi o ich możliwości - jedyne wątpliwości dotyczyły tego, jak uda im się dorównać niezwykle wciągającej fabule i ciekawym misjom „Freespace 2" i „X-Wing: Alliance". Pierwszej odpowiedzi na to pytanie udziela niezwykle sprawny engine 3D, który z łatwością dorównuje konkurentom. Płynny, szybki i oferujący oszałamiające efekty specjalne - Warthog stworzył technologię, która nawet jeżeli nie zostanie już więcej wykorzystana, to dowodzi, że zespołowi nie brakuje talentu. Efekty pirotechniczne nie są może aż tak imponujące jak we „Freespace 2", ale doskonale spełniają swoją rolę w przypadku, przypominających nieco podniebne pojedynki z czasów II Wojny Światowej, walk kosmicznych. Cała przygoda rozpoczyna się od dosyć długiej sekwencji intra, która mogłaby zawstydzić nawet autorów serialu „Babylon 5". Następnie zostajemy przeniesieni do wspaniałego pre-renderowanego wnętrza statku-bazy, z którym możemy zapoznać się za pośrednictwem znanego z





Autorzy przygotowali również specjalny wideoklip przedstawiający śmierć gracza.



Nasi sterowani przez komputer skrzydłowi są całkiem sprawni i wykazują się sporą inicjatywą.

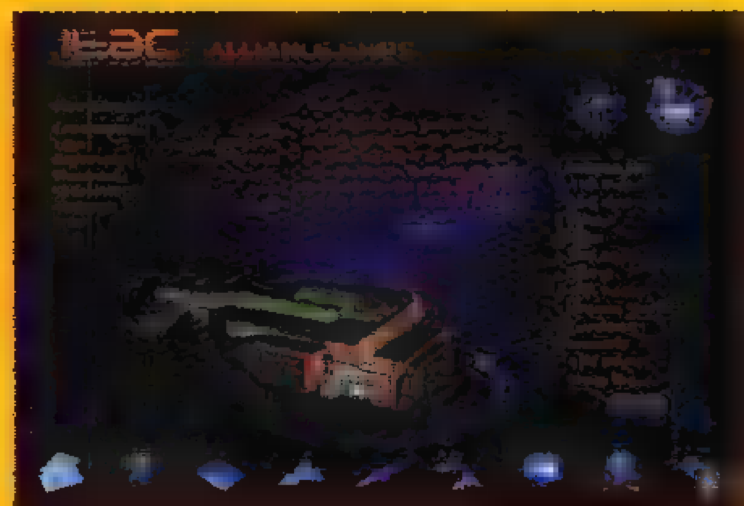
(Poniżej) Dostosowanie szybkości do celu stanowi jedyny sposób utrzymania się na ogonie przeciwnika.





PATRZ I UCZ SIĘ

Żaden symulator kosmiczny nie jest kompletny bez zaprezentowania całego arsenału statków i uzbrojenia oraz związanych z nimi danymi statystycznymi. „Starlancer" nie różni się pod względem od konkurentów, chociaż czyni krok do przodu, dołączając nawet dane na temat poszczególnych eskadr uczestników konfliktu, a nawet regularnie aktualizowanych ekranów informacyjnych. Nie należy zapominać również o trybie szczegółowej odprawy po każdej akcji.

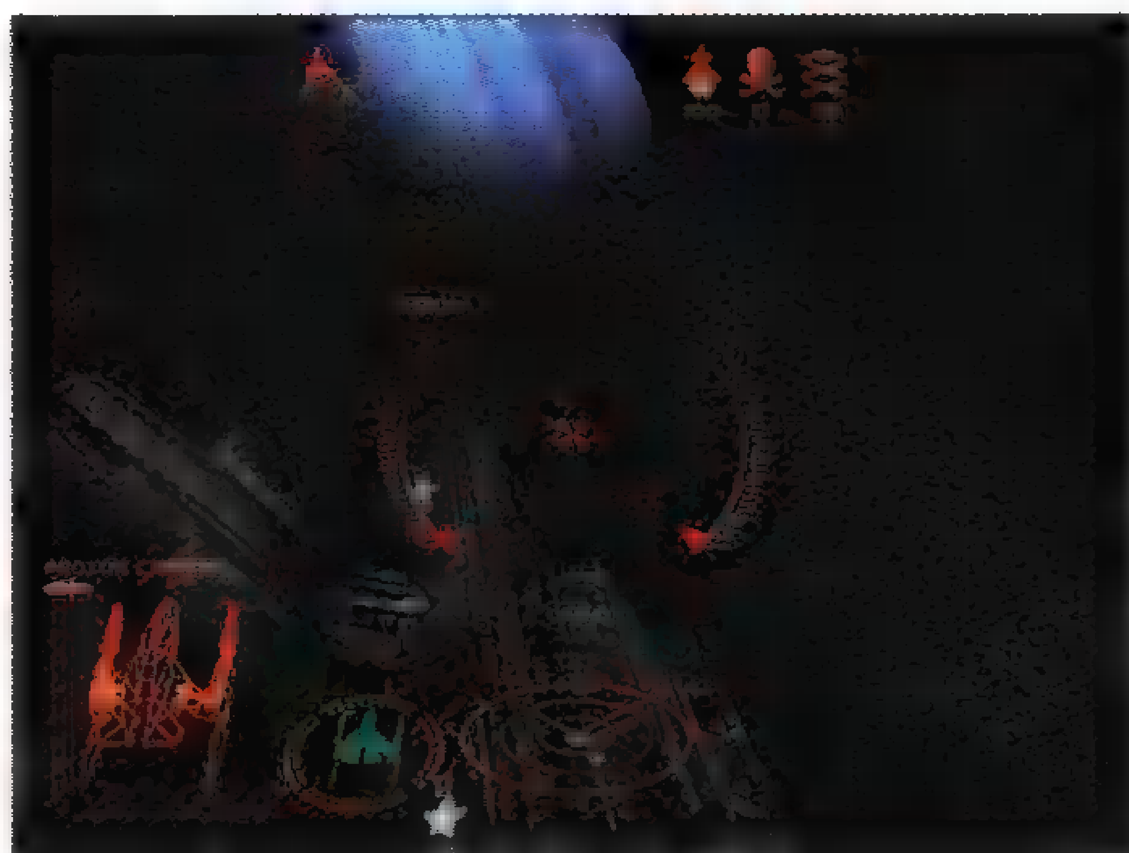

Miłośnicy statystyk poczują się w siódmym niebie dzięki systemowi ITAC.


Chcąc jeszcze bardziej ożywić grę, dołączono „prawdziwe" biografie.


Twój skrzydłowy potrafi teraz naprawdę zabłysnąć intelektem.

„Mysta" i „Rivena" klikania w różne miejsca i podziwiania pięknych obrazów.

Znajdziemy tu między innymi dostęp do obowiązkowej encyklopedii, terminalu odpraw, eleganckiej srebrnej skrzyneczki do przechowywania z trudem wywalczonych odznaczeń oraz innych rzeczy (upchniętych pod łóżkiem). Do dyspozycji będziemy nawet mieli całkowicie moim zdaniem zbędny terminal odtwarzacza CD. Jednak miejscem, które należy odwiedzić w pierwszej kolejności jest komora symulatora. Złożony z trzech misji cykl szkoleniowy umożliwia zapoznanie się z podstawami sterowania, obsługi uzbrojenia i nawigacji. Dzięki temu, że bardziej zoptymalizowano zakres uzbrojenia (ktoś mógłby powiedzieć, że jest to wynikiem skąpstwa autorów) w porównaniu z „Freespace 2", szkolenie nie zabiera zbyt dużo czasu, tym bardziej, że ogranicza się do latania w kółko i zestrzeliwania łatwych celów.



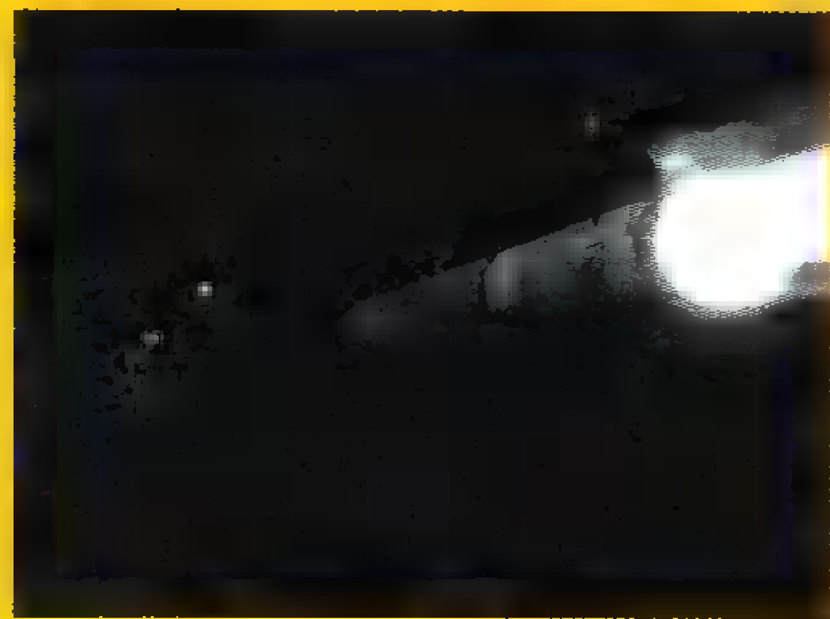
„Trzeba wszystko powtarzać od nowa"

Tryb „Instant Action" pozwala z kolei toczyć pojedynki z coraz liczniejszymi falami wroga oraz potężnymi jednostkami. Jest to niezły trening, ale nawet stosunkowo mało doświadczeni gwiezdni piloci są doskonale zaznajomieni z tego rodzaju szkoleniem i zechcą czym prędzej przejść do prawdziwych misji. I znowu seria pre-renderowanych sekwencji przedstawiających naszego dzielnego pilota przemierzającego korytarze statku i zajmującego miejsce w pokoju odpraw. Tutaj możemy również wybrać sobie statek i zmodyfikować jego uzbrojenie w zależności od naszego statusu (złoty, srebrny, brązowy itd.) lub zdecydować się na gotowy zestaw. Ekran wyboru charakteryzuje wyjątkowa prostota i producenci podobnych gier mogliby wziąć z tego przykład. Po obejrzeniu ostatniej sekwencji filmowej znajdujemy się nareszcie za sterami naszego statku... na kilka sekund. I znowu wstawka filmowa, w której otrzymujemy polecenie skoku hiperprzestrzennego. Jest to lekko irytujące, ale po kilku sekundach znowu lecimy... i znowu wstawka, skok, wstawka, skok, wstawka, skok...

Gwoli wyjaśnienia, za każdym razem, kiedy musimy opuścić dany układ planetarny, otrzymujemy rozkaz wykonania skoku hiperprzestrzennego. Niestety zdarza się to bardzo często - czasami cztery, pięć razy w czasie jednej misji. Jest to do zniesienia, jeżeli uda nam się za pierwszym razem wykonać zadanie. W przeciwnym razie trzeba wszystko powtarzać od nowa. Czasami może to zniechęcić do powtarzania misji, kiedy nie uda nam się zrealizo-

TO, CO NAJWAŻNIEJSZE

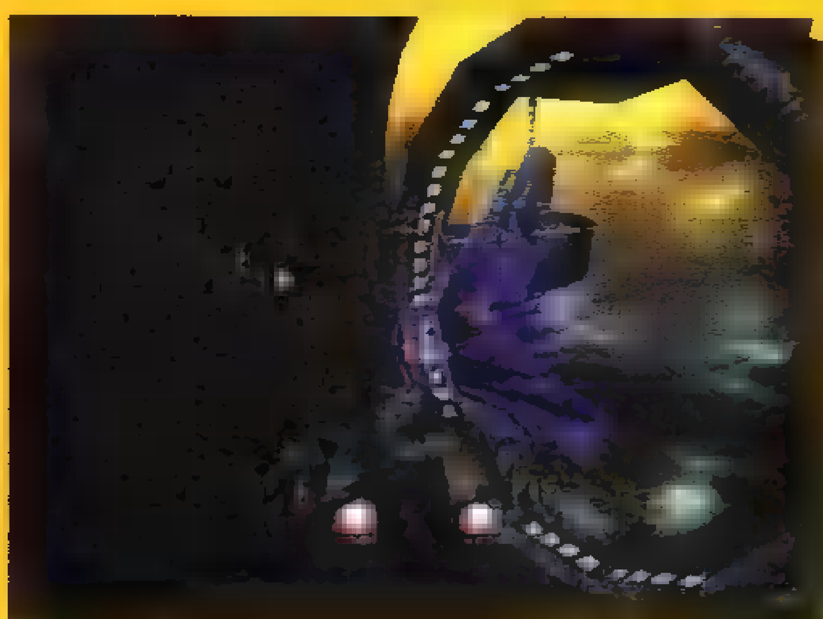
24 misje single-player „Starlancera" oparte są na podstawowych schematach - ochrona, niszczenie, unieruchomienie i przeszukanie. Może to wydawać się mało urozmaicone, ale dzięki dużej dozie wyobraźni, autorom z Warthoga udało się tchnąć w ten system powiew świeżości i zróżnicowania.



Ochrona dużych statków przed atakami torpedowymi to jedne z najbardziej ekscytujących misji.



Unieruchomienie celu wymaga precyzyjnego ostrzału poszczególnych podsystemów (najczęściej napędu).



Czasami zadanie polega na rozwaleniu bramy skokowej przeciwnika. Odcinamy mu w ten sposób odwrót.



Jedną z niebezpieczniejszych misji jest poszukiwanie czujników w polach asteroidów.



Podajnik pocisków jest bardzo przydatny w ogniu walki.

HUD wygląda na nieco zaśmiecony, ale możemy zredukować rozmiary większości ikon.

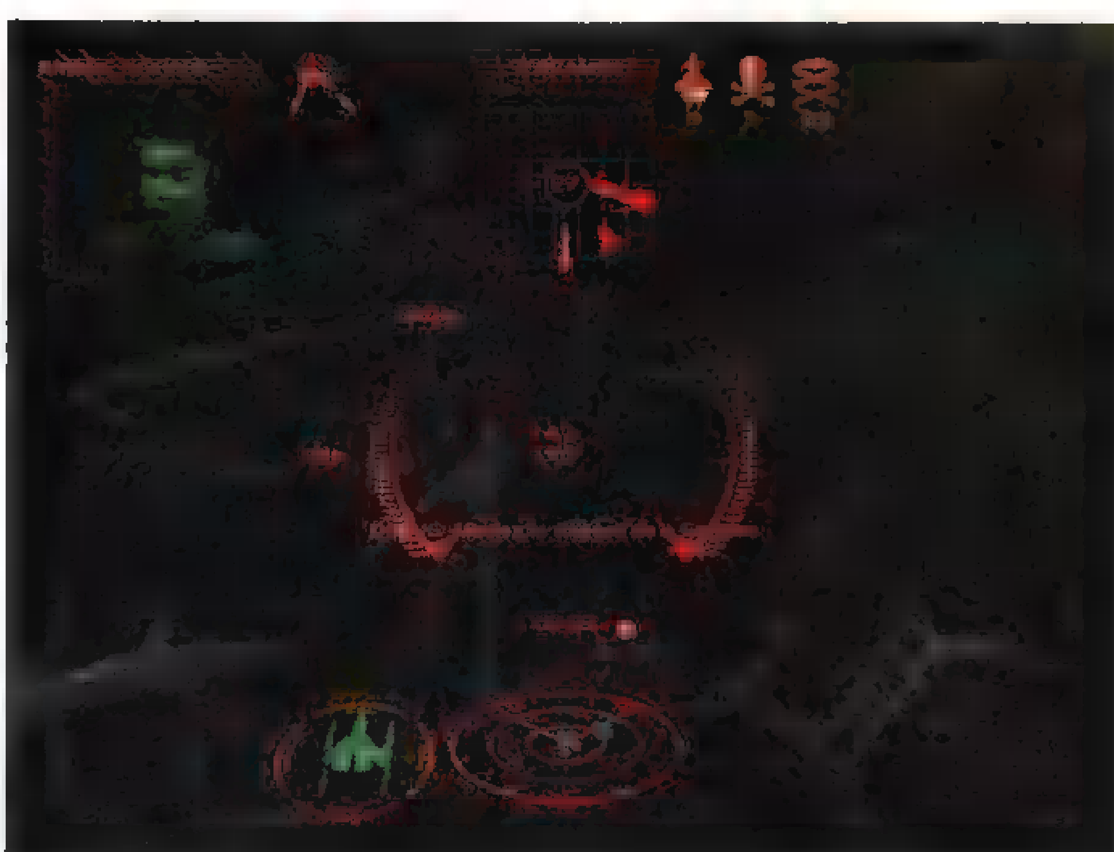
wać wszystkich celów. Jeżeli na przykład nie zdołamy uratować przed zniszczeniem frachtowca, trzeba przygotować się na ostrą reprymendę ze strony dowódcy. A jeżeli nie zniszczymy wrogiego liniowca, będzie nas on prześladował w dalszych misjach.

Nasze dokonania nie tylko wpływają na przebieg kolejnych misji, ale również na dialogi prowadzone z kumplami w trakcie bitwy, co pozwala w większym stopniu identyfikować się ze „Starlancerem". Po nieudanej misji, czujemy prawdziwy wstyd, kiedy wracając do bazy i prosząc o zezwolenie na lądowanie wysłuchujemy od oficera komunikacyjnego, jakim to jesteśmy nieudacznikiem. Nie mamy też, oczywiście co liczyć na medale. To ciągłe skakanie pomiędzy punktami w przestrzeni staje się po pewnym czasie drażniące, ale głównie dlatego, że sprawia wrażenie bezcelowego i spowalnia akcję - coś jak przerwy w strzelankach FPP na doładowanie levelu. Przecież chodzi o to, aby jak najszybciej znaleźć się na ogonie przeciwnika, dostosować prędkość i posłać mu parę rakiet.

„Jeżeli nie zniszczymy wrogiego liniowca, będzie nas on prześladował w dalszych misjach"

Co prawda nie możemy narzekać na brak takich atrakcji, to jednak rzadko znajdziemy się w sytuacji, kiedy to musimy zmierzyć się z wyraźnie przeważającymi siłami wroga. Niezbyt często mamy uczucie, że stanowimy ostatnią nadzieję na odparcie zagrożenia dla całej cywilizacji. Jest to między innymi wynikiem ogromnej liczby skrzydłowych, którzy towarzyszą nam w każdej misji oraz braku gigantycznych liniowców, których tak wiele było we „Freespace 2". Oczywiście nie zabrakło wszystkich niezbędnych opcji -

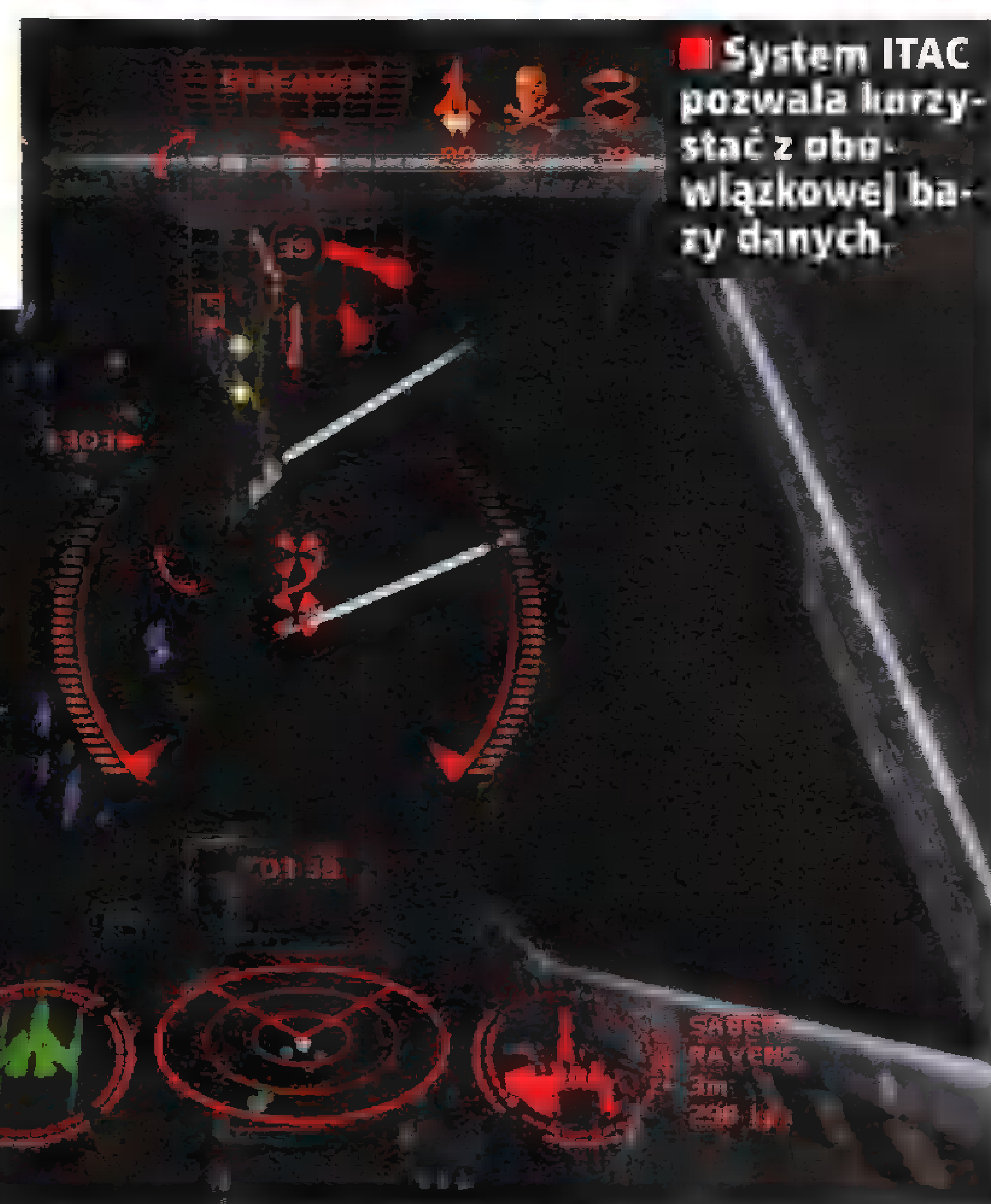






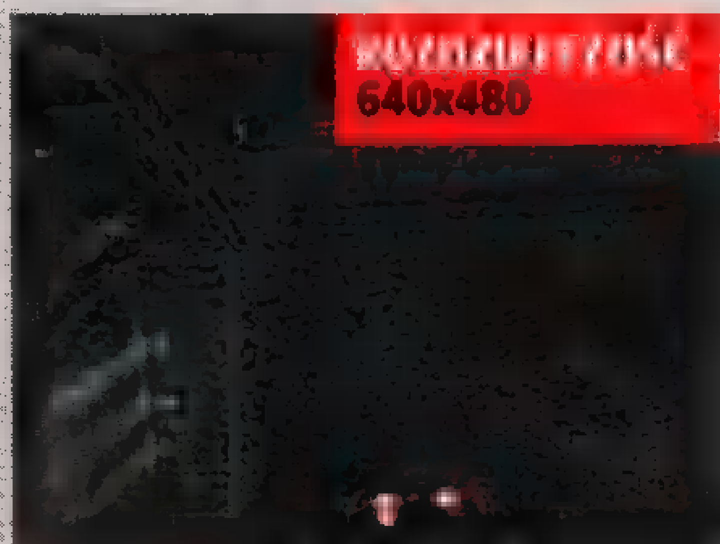

Widok kokpitu jest w dużym stopniu wirtualny. Przy ostrych skrętach wszystko się kołysze.




System ITAC pozwala korzystać z obowiązkowej bazy danych.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Starlancer", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **PII 266, 64MB RAM, Voodoo2 (8MB)**	Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB RAM, GeForce**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 1024X768
Werdykt: W najniższej rozdzielczości i przy dopasowanych opcjach oświetlenia, chodzi naprawdę sprawnie.	**Werdykt: Szybka jak błyskawica zarówno pod względem czasów ładowania, jak i akcji. Wygląda rewelacyjnie.**

namierzanie poszczególnych podzespołów statków przeciwnika, systemy zakłócające, dopalacze i komunikowanie się ze skrzydłowymi. Najciekawsze jest jednak prezentowane w grze podejście do starego jak świat problemu kosmicznych symulatorów, czyli manipulowanie mocą osłon, uzbrojenia i silników. Odpowiedzią Warthoga jest Powerball - coś w rodzaju kuli pozwalającej sterować tymi elementami. Przytrzymując odpowiedni klawisz i poruszając joystickiem możemy modyfikować rozkład mocy (oczywiście możemy też skorzystać z gotowych ustawień). Jest to wielce przydatna opcja, chociaż podobnie jak w przypadku innych elementów, stanowi jedynie sprytny sposób wykorzystania starego pomysłu. „Starlancer" na pewno wyróżnia się sposobem przedstawiania pojedynków, które rozgrywają się w szybkim tempie. Wszystko jest miłe dla oka i łączy się w ciekawą historię. Nie znajdziemy tu jednak zbyt wielu rzeczy, których wcześniej nie zaprezentował „Freespace 2". Brakuje też psychodelicznego podejścia Volition do międzygwiezdnych

„Nie znajdziemy tu jednak zbyt wielu rzeczy, których wcześniej nie pokazał «Freespace 2»"

mgławic, efektów świetlnych i eksplozji. Mimo wszystko jest to ciekawy symulator walk kosmicznych, który zasługuje na zainteresowanie ze strony nie tylko fanatyków gatunku. Nie mamy to chyba do czynienia z wymarzonym debiutem Digital Anvil, a raczej z solidną i profesjonalną grą, która zapowiada wiele ciekawych rzeczy w kontynuacji. **MATTHEW PIERCE**



W OGNIU EKSPLOZJI

Dla tych, których oczarowały efekty wybuchów w „Freespace 2", eksplozje „Starlancera" będą stanowiły rozczarowanie. Efekt dezintegracji statków na elementy składowe jest miły dla oka. Nieco brakuje jednak mnóstwa wtórnych eksplozji i widoku ogromnych lewiatanów przełamujących się w pół.



Za: Doskonała atmosfera, szybka i płynna, wciągająca fabuła.

Przeciw: Niewiele nowych elementów.

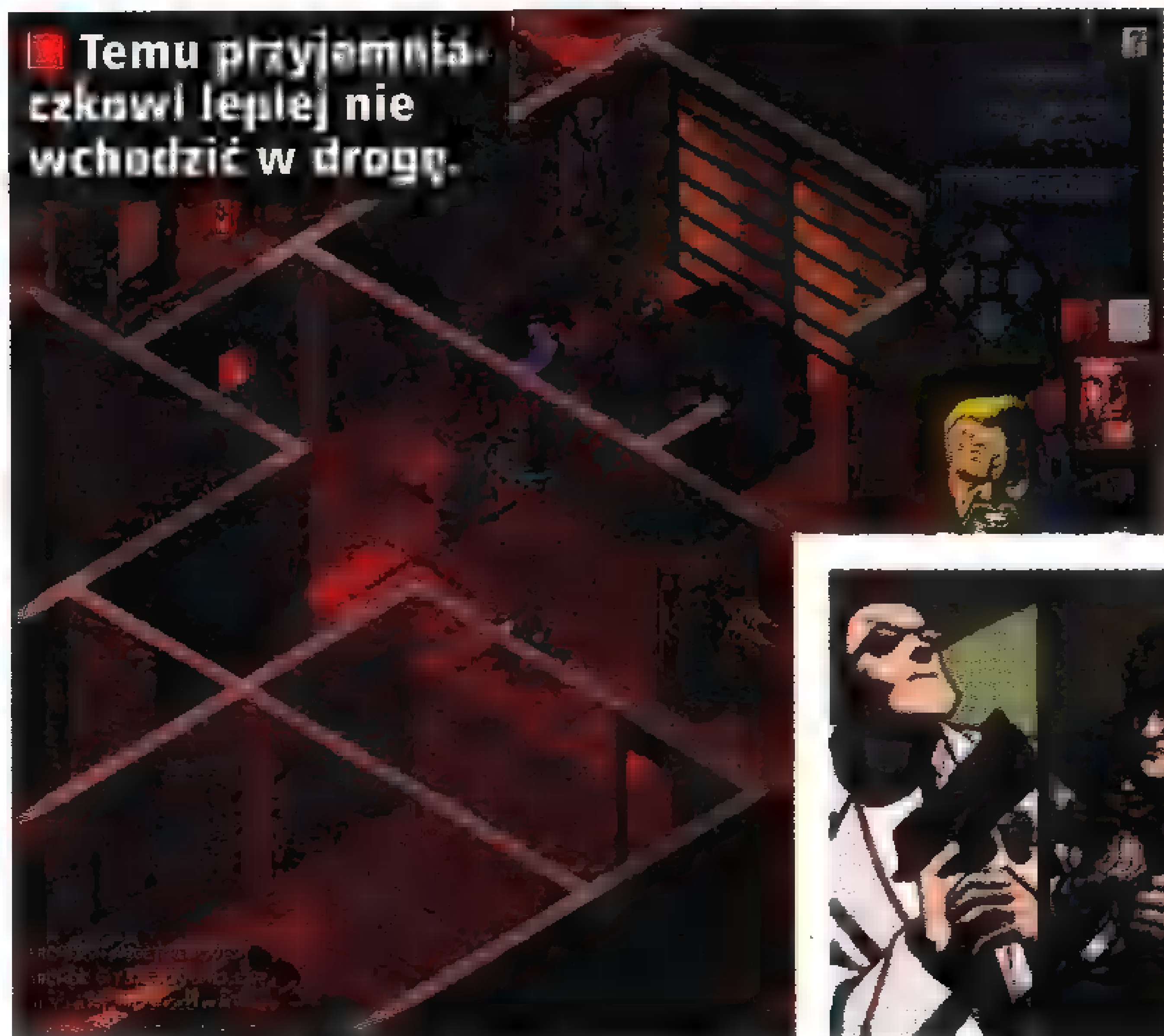
Ciekawy, dopracowany symulator kosmiczny, chociaż brakuje mu innowacyjności, aby zagrozić takim tuzom jak „Freespace 2".

WERDYKT 88%

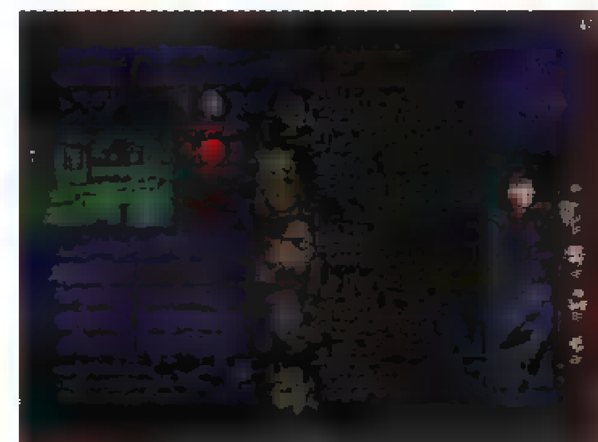
ALTERNATYWNE Freespace 2 | X-Wing: Alliance

SHADOW WATCH

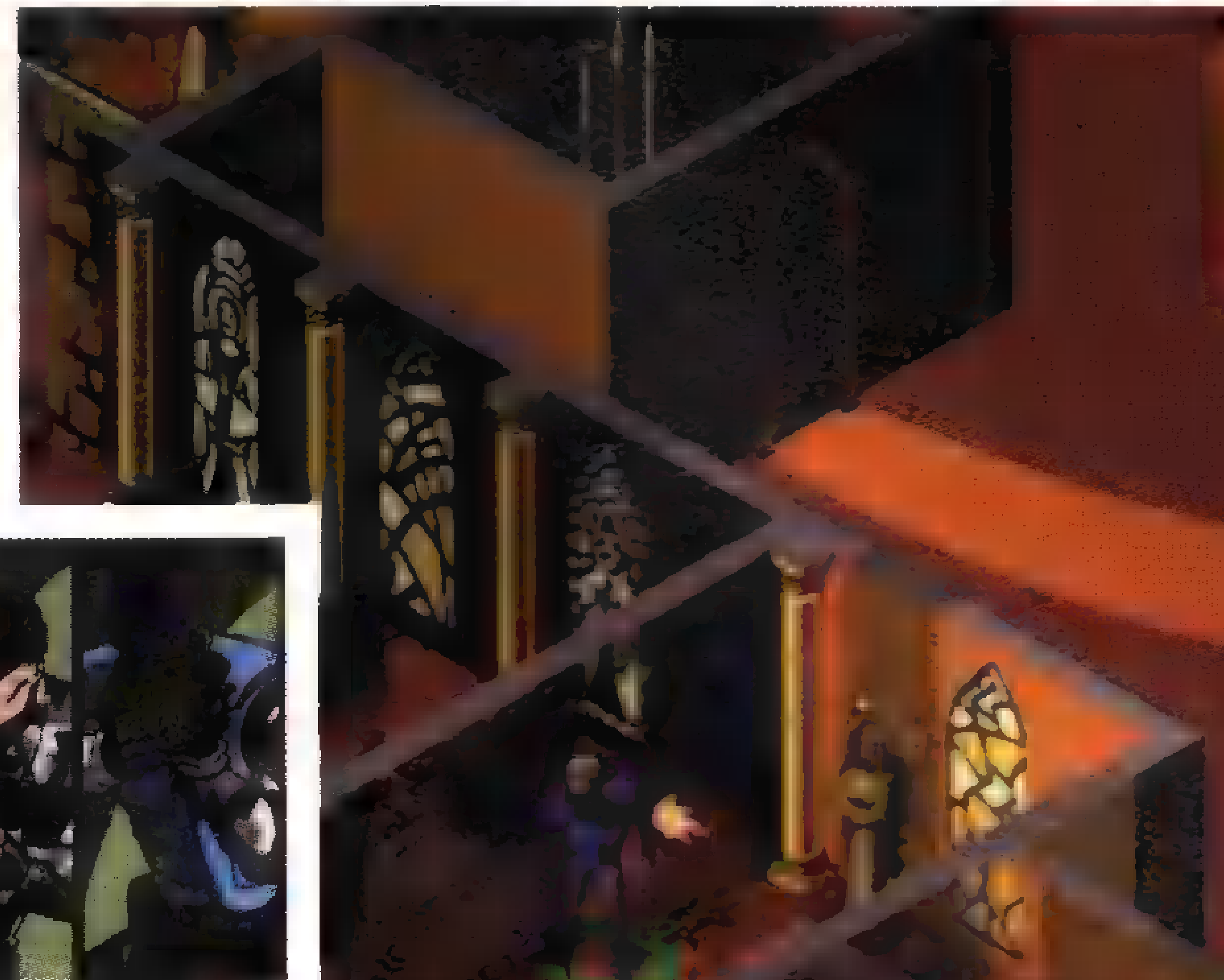
Coś, co mogliby stworzyć mocno skacowani autorzy „Rainbow Six".



Temu przyjemniaczkowi lepiej nie wchodzić w drogę.







Kampania kościelna przyciąga całe rzesze wiernych.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Red Storm Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-IT**
- Strona WWW: **www.redstorm.com**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 200 MB HD**

Jeżeli ktoś, dajmy na to, niedawno obudził się ze śpiączki i nie wie co to jest „X-COM" (ani nie ma siły, aby pójść i zapytać kogoś), może zainteresować się „Shadow Watch". Jest to izometryczna, turowa gra z lekkim ukłonem w stronę RPG, w której dowodzimy oddziałem żołnierzy. Jej grafikę można określić mianem „stylizowanej" i nikt nie zarzuci tej grze nadmiaru ambicji. Zapewnia jednak świetną rozrywkę.

Misje „Shadow Watch" rozgrywane są w trzech różnych lokalizacjach - Hong Kongu, Rio i Bajkonurze i są powiązane, uwaga, „Fabułą". Zazwyczaj, kiedy natykamy się na grę, która z zapartym tchem bajdurzy o „Korporacji", „doborowym oddziale" i tajemniczych konspiracjach, uśmiechamy się pod nosem, ciężko wzdychamy i z pobłażaniem odsyłamy do lamusa. Jednak tym razem skomplikowana intryga „Shadow Watch" dosyć efektywnie przykuwa naszą uwagę - przynajmniej na tyle, aby zaciekawić się, na czym będzie polegała następna misja. Chociaż do dyspozycji mamy zaledwie 18 map, to jednak rozwój akcji nie jest z góry ustalony i zmienia się stosownie do dokonywanych przez nas wyborów przy przepytywaniu różnych osobników. W każdej lokalizacji natrafimy na trzy osobne wątki, które mogą rozwijać się na 200 różnych sposobów. Z moich obliczeń wynika, że nawet nie biorąc pod uwagę starć w trakcie wykonywania misji, łącznie mamy 216 000 000 dróg ukończenia gry.

„Często ukradkiem grałem w nią dla czystej przyjemności"

Ale kogo to obchodzi? Grenlandia też jest wielka, ale chyba nikt nie miałby ochoty na jej zakup. Pozostaje jednak faktem, że polubiłem tę grę. Chociaż udawałem, że zajmuję się nią wyłącznie na wyraźne polecenie Naczelnego, to często ukradkiem grałem w nią dla czystej przyjemności. Tylko nikomu o tym nie mówcie. Jestem jednak świadomy faktu, że produkt ten nie każdemu przypadnie do gustu. Jest to turowa taktyczna walka w najczystszym wydaniu; bez nużących dywagacji ekonomiczno-rachunkowych, zagadkowych detali ze stajni RPG oraz rozległych map. Według mnie autorzy trafili w dziesiątkę. Jeżeli ktoś jednak szuka „przyszłości gier komputerowych", to interesując się „Shadow Watch" z pewnością pobłądzi. Niech szybko ucieka, póki jeszcze ma czas. W przeciwnym razie czeka go wyprawa w daleką przyszłość lub alternatywne jutro.

R MILLINGTON



NIE DAJ NAM SZANSY

„Generator losowy" - dwa słowa, które brzmią równie upiornie, jak „Telekomunikacja Polska S.A", „Fundacja Animals" i „Rafineria Gdańska". Na szczęście w „Shadow Watch" podejście do „losowości" jest bardziej cywilizowane. Świat potrzebuje więcej dobrze zaprojektowanych leveli, a nie hord przeciwników i absurdalnych misji spadających nam znienacka na głowę. Lepiej więc zaprzyjaźnić się z dobrze przemyślaną strukturą, a wszelkie przejawy losowej generacji potraktować grubym kijem.

Za: Dostarcza świetnej zabawy, wciągająca, nieskomplikowana.

Przeciw: Wtórna i mało oryginalna. Nie zostanie przełomowym wydarzeniem.

Trafia dokładnie tam, gdzie zamierzała, jednak można wysunąć hipotezę, że celuje zbyt nisko.

WERDYKT: 76%

ALTERNATYWNE: Jagged Alliance 2, UFO: EU

TACHYON - THE FRINGE

Wspaniały symulator kosmiczny

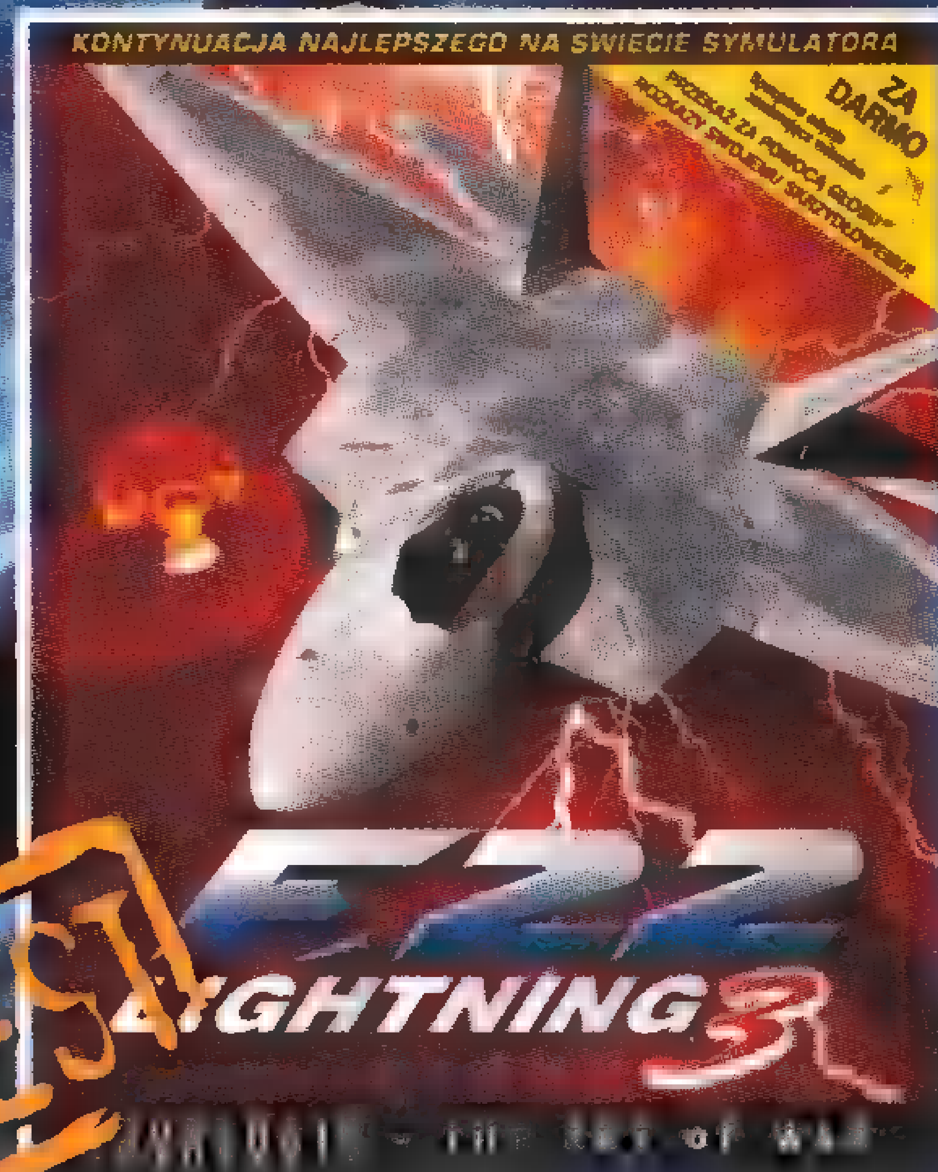
Jesteś Jake'em Logan'em super pilotem oraz najlepszym najemnikiem w całym Układzie Słonecznym. Wmieszany w wielki konflikt na obrzeżach galaktyki, by przeżyć musisz jak najlepiej wykorzystać swoje niepowtarzalne zdolności.



F-22 LIGHTING 3

Najnowsza wersja znakomitego symulatora

F-22 L3 to najlepszy obecnie symulator lotniczy. Przynosi doskonałą rozrywkę dla początkujących, jak i ciekawe wyzwanie dla bardziej oblatanych graczy.



Gry Komputerowe 89% Reset 8/10

NOVALOGIC®

ARMORED FIST 3

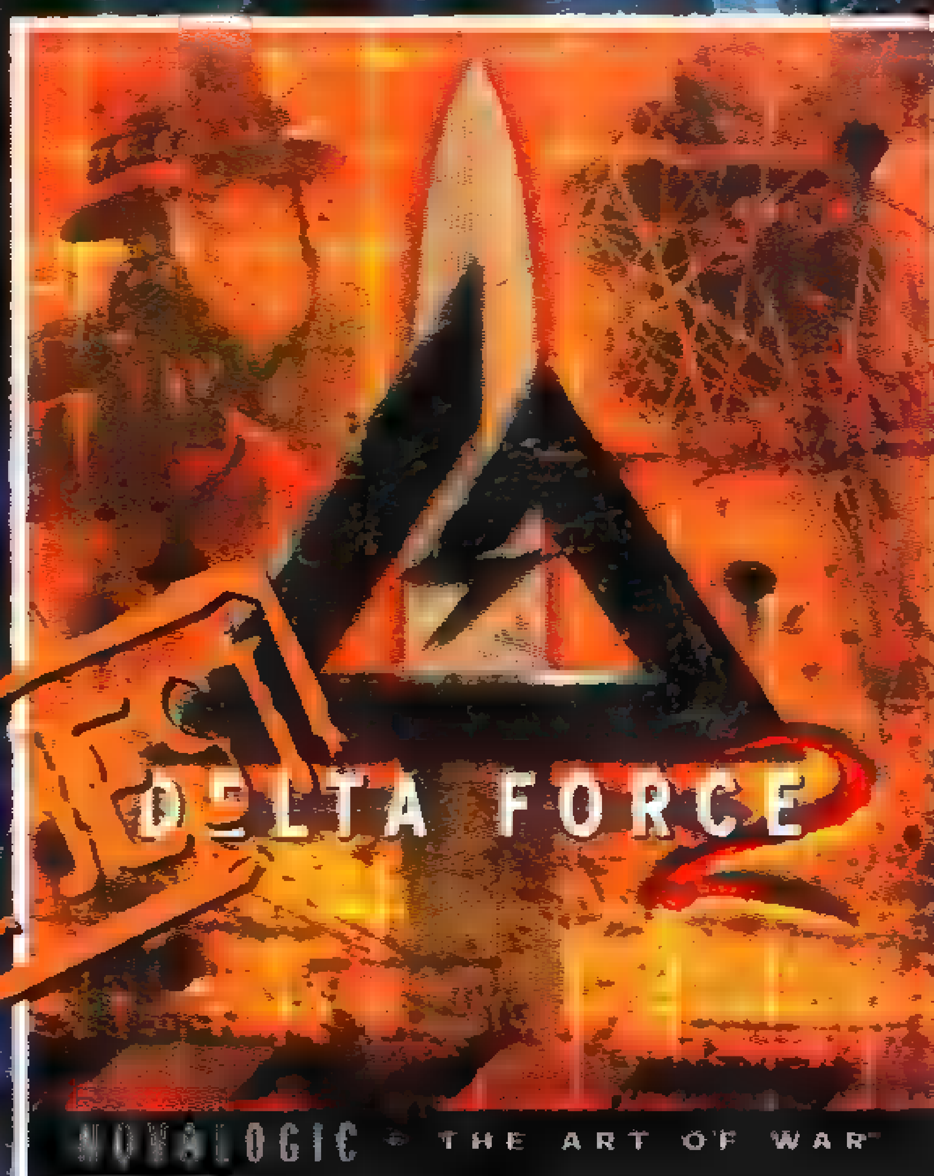


Lider symulacji czołgu

Prawie 40 ton stali, silnik o mocy setek koni mechanicznych i wielkie działo, zdolne trafić cel w nocy z odległości 2 kilometrów. Odłamkowym ładuj! OGNIA!!!

Świat Gier 4/4/4 Gry Komputerowe 73%

DELTA FORCE 2



Oddział Delta Force czeka na Ciebie

Realizm i znaczny poziom trudności, dopracowany tryb kampanijny i rozsądnie dobrany arsenał - oto wielkie atuty drugiej części znakomitej gry.

Gry Komputerowe 91%

DELTA FORCE



Akcja + strategia 3D

Jesteś członkiem Delta Force, elity wśród elit, doskonale wyposażonych i wyszkolonych komandosów, śmiertelnie niebezpiecznych, znających setki ciosów, typów broni i wyposażenia.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

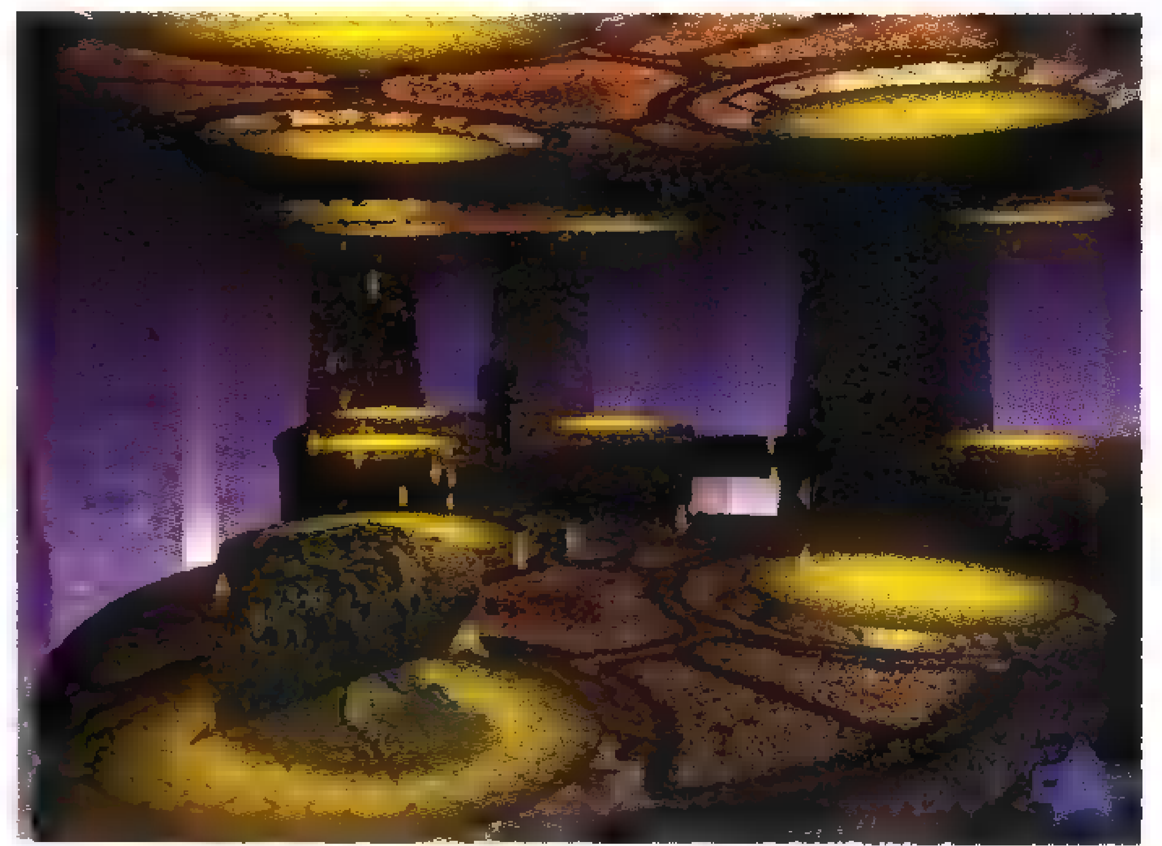
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

IM GROUP

MIRAGE

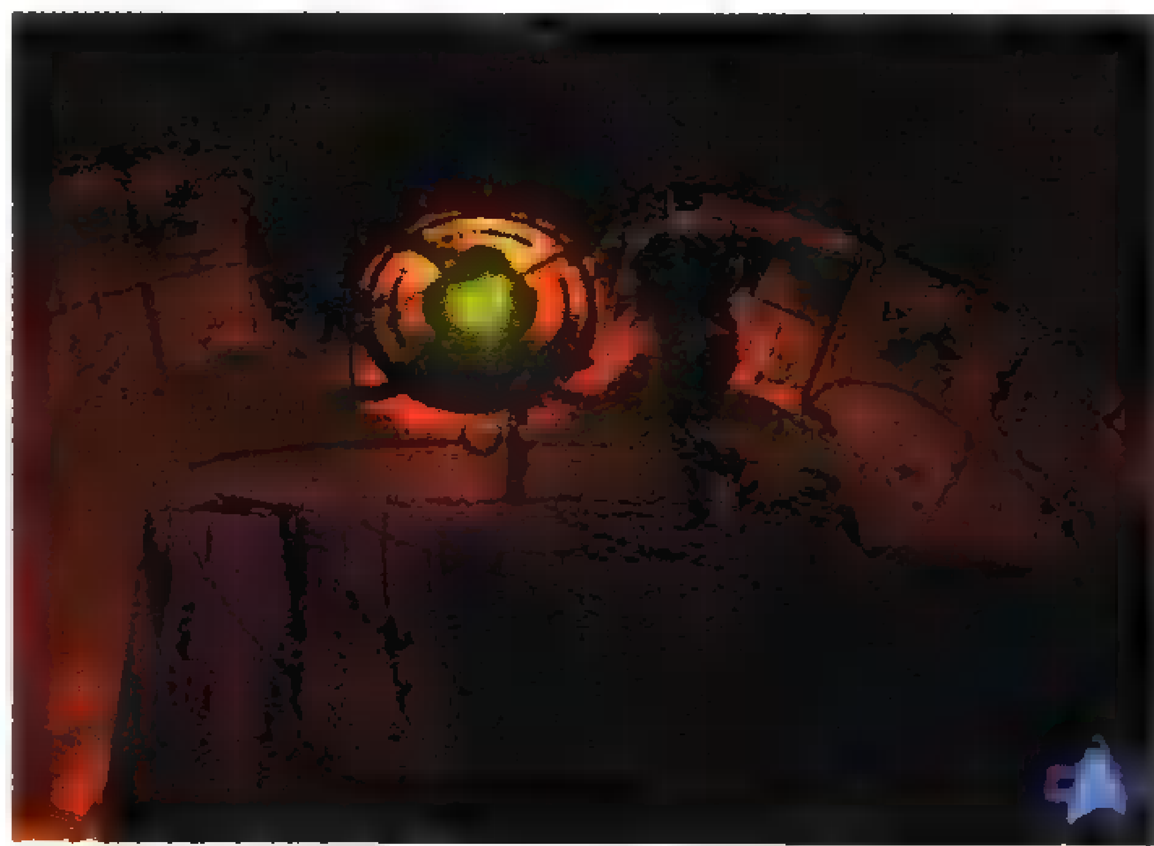
IPS COMPUTER GROUP

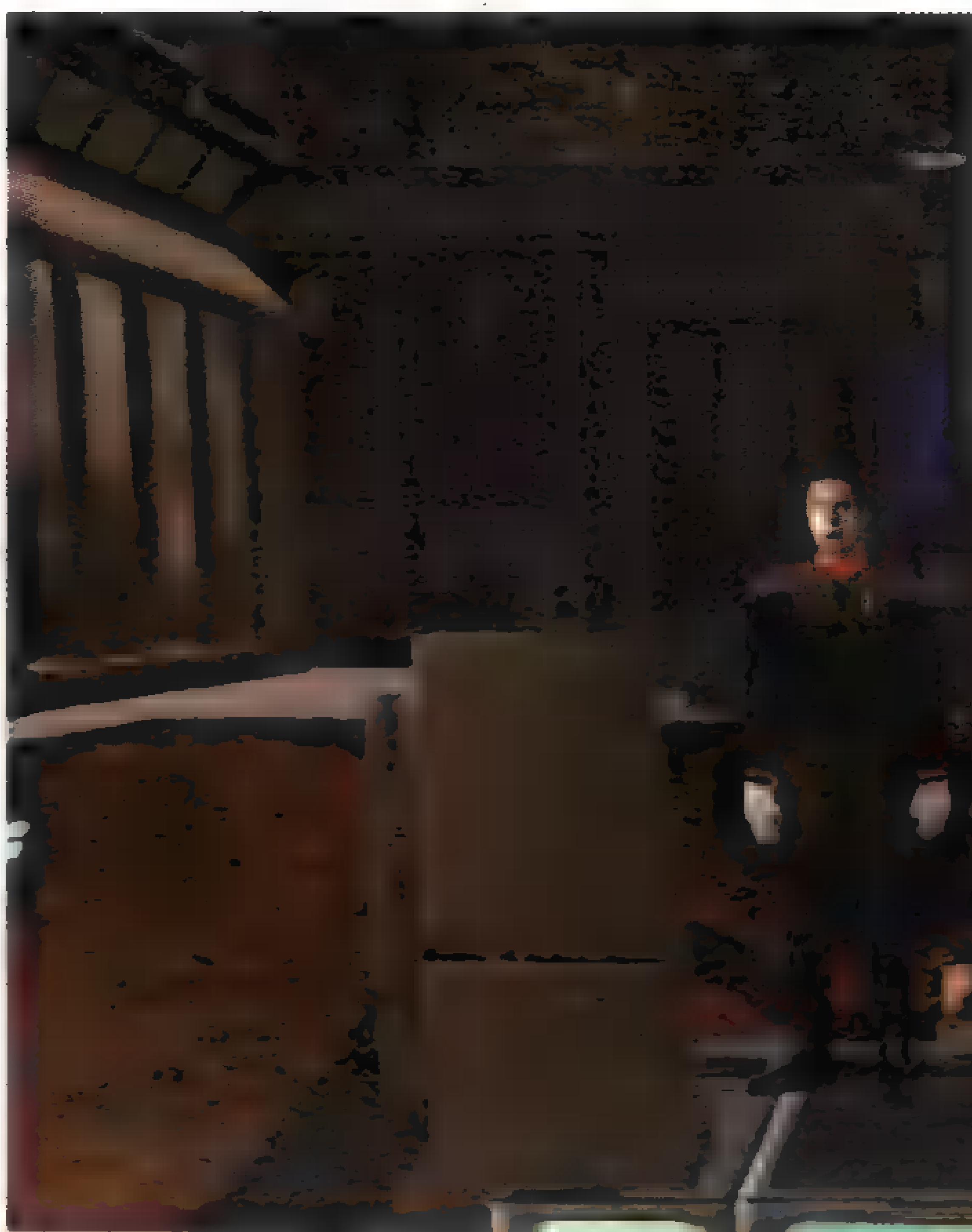
STAR TREK: HIDDEN EVIL





„Trekkies" wyją z radości. Gracze patrzą na nich z zaciekawieniem. Co się dzieje, do cholery?







Nasi ulubieńcy w iście bohaterskich pozach.

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Presto Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P150, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 70MB HD**

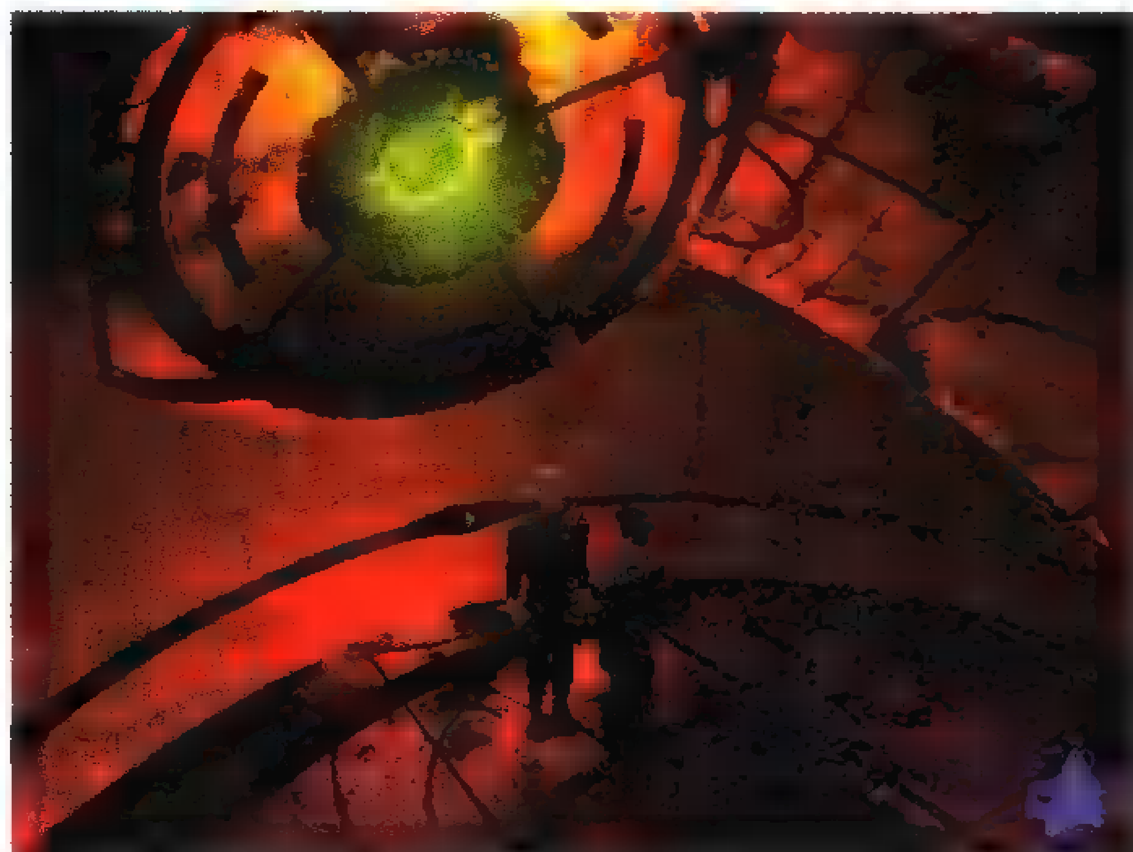
Tak, tak - kolejna gra z pod znaku „Star Trek" ujrzała światło dzienne, a wraz z tym wydarzeniem rozjaśniały twarze fanatyków serialu. Wiedzą, że będą musieli przejść grę od deski do deski. Ich to podnieca... A co z „szarakami"? Na szczęście również oni, pomimo braku znajomości faktów związanych z grą, także mogą wziąć udział w pasjonującej przygodzie.

Fabuła „Hidden Evil" została oparta na trekkowskim filmie „Insurrection", jednak (jak podpowiedział zaprzyjaźniony fanatyk „ST") jej zbieżność z filmem jest wąska. Akcja rozgrywa się 9 miesięcy później, zaś kapitan Picard i Data zostają wezwani, by zbadać nowe odkrycie archeologiczne pod powierzchnią planety. Jaka jest w tym Twoja rola? Wcielasz się w postać Ensign Slovoka i jako młody, ambitny żółtodziób przyjdzie Ci asystować przy swoich przełożonych. Nim jednak staniesz u boku najsłynniejszych, czeka Cię jeszcze mały trening. Będziesz zmuszony obezwładnić strażnika i strzelać do ruchomego celu z podstawowej broni, phasera.

Rozgrywka została utrzymana w konwencji gry przygodowej z elementami zręcznościowymi. Slovokowi nie raz przyjdzie strzelać do przeciwników, omijać przeszkody, uciekać przed mackami zagnieżdżonego w wykopie potwora. Główną jednak rolę odegra siła napędowa wynikająca z treści gry. Większość zagadek nie jest wielce skomplikowana, wystarczy przy użyciu szarych komórek wpaść na odpowiedni trop. Na duże brawa zasługuje fabuła, która naszpikowana została zupełnie nowymi pomysłami. Sądzę, że te nowatorskie elementy winny przypaść do gustu każdemu miłośnikowi „Star Treka".

Zrealizowanie gry opartej na kasowym filmie, czy też sławnym serialu, wbrew pozorom, nie należy do zadań prostych. Autorzy w takim przypadku muszą stawić czoła bardzo poważnemu problemowi - zaspokoić wysublimowane gusta fanatyków i jednocześnie dogodzić potencjalnemu odbiorcy (który to przecież stanie się głównym źródłem dochodów). A to, czy takie połączenie wyjdzie bez zgrzytów, często mogą ocenić tylko sami gracze. Szczęśliwie, kolesiom z Presto udało się stworzyć grę łączącą zwaśnione światy pasjonatów i „normalnych" ludzi. „Star Trek" przyciąga uwagę na długie godziny nie tylko swoimi niebanalnymi zagadkami, ale przede wszystkim mistrzowsko skonstruowaną fabułą, która wraz rozwojem akcji, wciąga coraz bardziej (niczym niezła książka). Kto przynajmniej choć raz oglądał sagę, poczuje się, jakby sam brał w niej udział. Toteż z czystym sumieniem wystawiam grze 84%. Trekkies niech doliczą do mojej oceny dodatkowe 8%. Oni i tak wiedzą swoje, nim dokończą lekturę „Gier Komputerowych" przeteleportują się do najbliższego sklepu. Dla nich jest to bowiem pozycją obowiązkowa.

GROOVY



Za: Niebanalna fabuła, w iście trekkowskim stylu, pogawędki z Mr. Picardem.

Przeciw: Sterowanie.

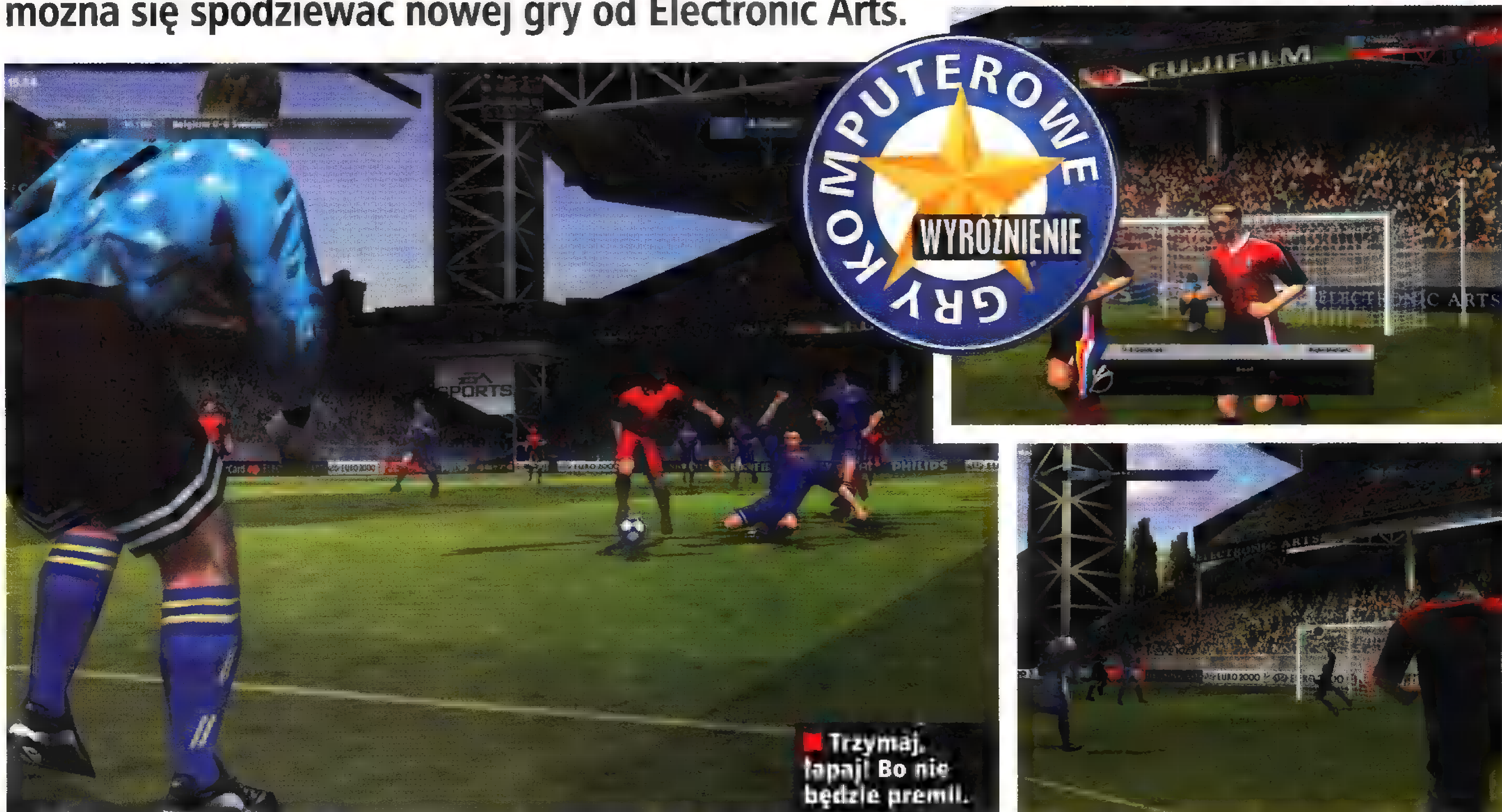
Fani serialu po prostu zaślinią stoły przy lekturze. Inni mogą spokojnie dokończyć lekturę.

WERDYKT **84%**

ALTERNATYWNE: Cała seria „Star Trek"

EURO 2000

Dużymi krokami nadciąga impreza piłkarska na starym kontynencie, więc z tej okazji można się spodziewać nowej gry od Electronic Arts.



Trzymaj, łapaj! Bo nie będzie premii.

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.ea.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Podobnie było, gdy dwa lata temu odbywały się mistrzostwa świata w USA – dostaliśmy „World Cup'98". Czy warto kupować takie okazjonalne wersje gier? Chyba tak, tym bardziej, że są to bardzo dobre produkty. Patrząc na ostatnie „popisy" naszej reprezentacji w piłce nożnej można sobie podciąć żyły. Widząc, jak marnuje się potencjał i kolejną szansę na awans, to nie pozostaje nic innego, jak śledzenie spotkań zagranicznych drużyn w telewizji. Na szczęście „skomputeryzowana" część kibiców może zakupić „EURO 2000" i samemu postarać się o awans do grupy najlepszych drużyn europejskich. Po tradycyjnym, efektownym intrze (choć moim zdaniem nie zachwyca już tak jak w poprzednich edycjach FIFA – jest dobrze złożone, ładne graficznie, ale już bez tak sugestywnej i wpadającej w ucho muzyki) mamy do wyboru pięć opcji. Pierwsza to tradycyjny mecz, czyli Friendly – wybierasz dwie drużyny (jedną dla siebie, a drugą dla komputera/kolegi) i grasz bez zobowiązań. Mamy też opcję Challenge – tu wybieramy liczbę drużyn (4 lub 8) i gramy najlepiej z wieloma kumplami w trybie pucharowym. Jest też opcja Golden Goal, która pozwala grać nie na czas, ale do ustalonej wcześniej liczby bramek (też dobra zabawa dla dwóch graczy). Gdy wybierzesz Skill Drill, będziesz mógł przeprowadzić gruntowny trening – ćwiczymy kolejne zagrania (od różnego rodzaju strzałów, podań, do zadań taktycznych i stałych elementów gry). W końcu najważniejsza opcja to „EURO 2000". To ona jest esencją gry i na niej skupimy się najbardziej. Zaczynamy od wyboru jednej z drużyn eliminacyjnych, czyli w zasadzie dowolnej reprezentacyjnej jedenastki. W sumie mamy 51 drużyn narodowych. Ciekawostką jest fakt, że nie można grać od razu mistrzostwa bez uprzedniego ukończenia eliminacji, ale to chyba dobrze, bo w rzeczywistości też nie jest tak łatwo. Aby nadać produktowi atmosferę wielkiej imprezy piłkarskiej i jednocześnie pozwolić graczowi na większą swobodę w zarządzaniu drużyną, autorzy postanowili zwiększyć nieco liczbę opcji manadżerskich. Możemy więc sprawdzić wszystkie potrzebne informacje o najbliższym przeciwniku, podejrzeć sytuację w poszczególnych grupach i rozeznać się we własnym składzie. Szczególnie ta ostatnia opcja jest ważna – tym razem kontuzję można złapać dużo szybciej, nie mówiąc o zawodnikach pauzujących za kartki. Po



To miał być tylko ochładzacz. A jest... Psst!



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak EURO 2000, będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 366, 64MB Ram, Voodoo 1**	■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB Ram, GeForce256**
 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480	 ROZDZIELCZOŚĆ 640x480
Werdykt: Nie wygląda to najlepiej, a ponadto mocno skacze, raczej nie polecam. Trzeba zmienić kartę graficzną.	**Werdykt: Nie ma żadnych problemów nie tylko z wyglądem, ale i z szybkością. Na słabszych konfigach też będzie dobrze.**





POZNAJ HISTORIĘ

Po przejściu głównego turnieju w grze, czyli EURO 2000 w głównym menu ukazuje nam się dodatkowa opcja. Możemy w niej zapoznać się z wynikami oraz drużynami z poprzednich edycji Mistrzostw Europy. Można też oczywiście rozegrać te historyczne spotkania i ewentualnie pokusić się o zmianę historii. Jak ja chciałbym przenieść się dwa finały wcześniej i zapewnić Niemcom zwycięstwo w spotkaniu z Danią...





Dadzą mi czerwoną czy żółtą... koszulkę!

awansie do ostatecznej fazy mistrzostw mamy spotkania grupowe, potem ćwierćfinały, półfinały i w końcu finał. Gdy sięgniemy po najwyższe trofeum, oglądamy ciekawe animacje, potem zaś uzyskujemy dostęp do dodatkowej opcji w menu, czyli Historic–Euro (więcej w tabelce POZNAJ HISTORIĘ).

Jak widać z powyższego akapitu w warstwie merytorycznej wielkich rewolucji spodziewać

„Jeśli wierzyć zapewnieniom autorów, możemy uzyskać 4200 wariacji twarzy piłkarzy, co jest bardzo dużą liczbą, w pełni wystarczającą do obdzielenia 190 (!) drużyn piłkarskich (liczących 22 zawodników)"

się nie można. A jak ma się sprawa z oprawą audio–wizualną? Bardzo podobnie. Jeśli przyjrzymy się grafice, to odniesiemy wrażenie, że niewiele uległo zmianie, choć nie jest też dokładnie tak samo, jak w „FIFA 2000". Powodem jest trochę inny wygląd zawodników. Jeśli wierzyć zapewnieniom autorów możemy uzyskać 4200 wariacji twarzy piłkarzy, co jest bardzo dużą liczbą, w pełni wystarczającą do obdzielenia 190 (!) drużyn piłkarskich (liczących 22 zawodników). Niestety, nie widać tego w na boisku – na zbliżeniach trzeba mieć wysilić wyobraźnię, żeby doszukać się prawdziwych rysów twarzy u znanych zawodników. Mniejsza o to. Reszta jest naprawdę bez zarzutów – płynna i w miarę naturalna animacja, bardzo dobry motion–capture (szczególnie bramkarzy), dobrze wykonane otoczenie stadionów i genialne powtórki. O tym wszystkim pisał już Bartek w recenzji do „FIFA 2000", a że niewiele się zmieniło, więc nie mam też wiele do dodania. Jedynym szczegółem, którego brak można zauważyć jest radar pomagający zorientować się w umiejscowieniu zawodników na całym boisku. Dla niektórych szczegół, dla innych może być bolesną stratą.

Nie mogę też nic zarzucić udźwiękowieniu gry – muzyczka i dźwięki w czasie gry są w porządku, a komentator jak zwykle doskonale spełnia swoje zadanie. W sumie jest to najlepszy komentator we wszystkich grach piłkarskich – najbardziej naturalny i jednocześnie z największym zasobem słów. Szkoda tylko, że w dalszym ciągu czyta polskie nazwiska tak pokracznie – może w następnej edycji „FIFA" uda się firmie IM Group zrobić coś w tej sprawie?

Z powyższych wywodów można wywnioskować, że gra praktycznie nie posiada wad. Jednak tak nie jest – po pierwsze wymagania sprzętowe nie są niskie. Zdaję sobie sprawę, że mocny sprzęt to obecnie podstawa do dobrej zabawy na PC–cie, ale nie każdego stać na mocny konfig. Po drugie, brak możliwości ustawienia klawiszy według swojego uznania – było to już usterką „FIFA 2000" i w dalszym ciągu tego nie zmieniono. W końcu najważniejszy zarzut – większość z tego, co zobaczysz w „EURO 2000" już było. Nie zrozumcie mnie źle – to nie jest powtórnie sprzedana „FIFA 2000", ale też niewiele się od tamtej pory zmieniło. Między innymi dlatego miałem takie kłopoty z wystawieniem sprawiedliwej oceny. Ostatecznie uznałem, że gra jest równie dobra, co „FIFA 2000", zaś 3 punkciki odejmuję za wtórność. Polecamy! **BARON JACK**

Za: Licencja EURO 2000, oprawa audio–video, grywalność.

Przeciw: Wtórność w stosunku do „FIFA 2000", gorsze intro.

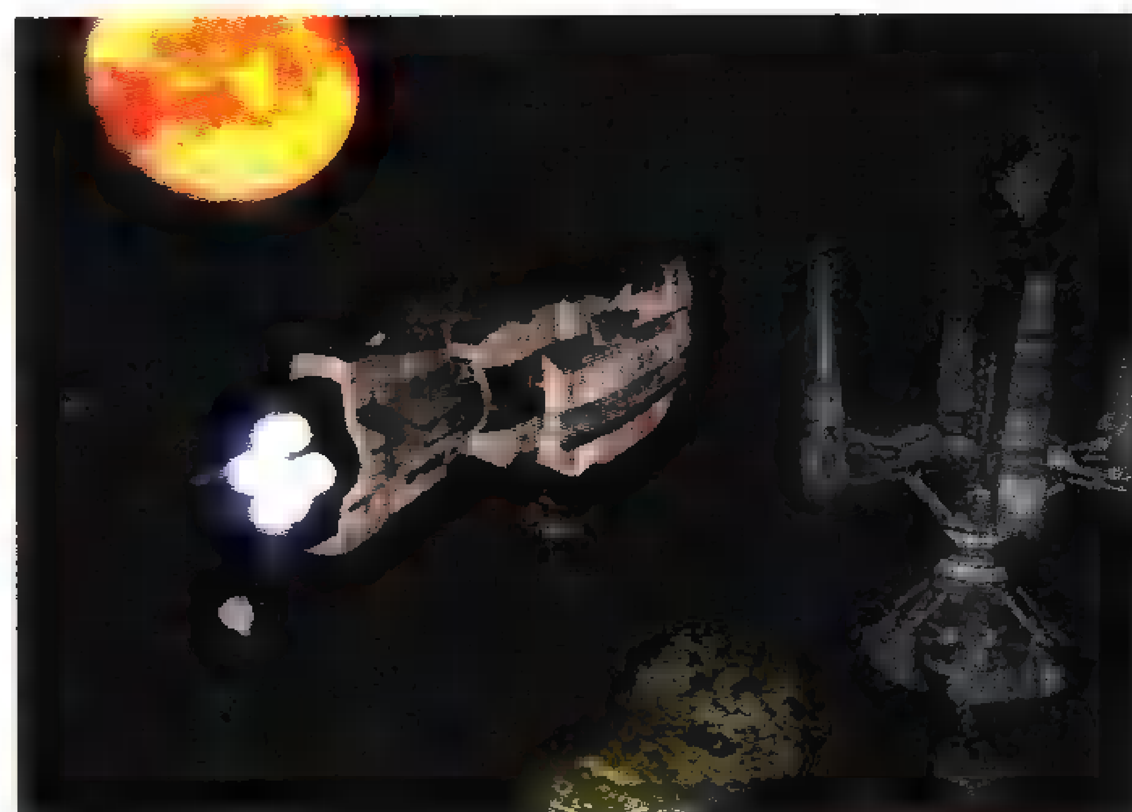
Mimo że wygląda na okazjonalną wersję „FIFA 2000", to jest wspaniałym kąskiem dla miłośników gatunku i kibiców piłkarskich.

WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE ■ FIFA 2000 90% ■ UEFACL 99/00 65%

TACHYON: THE FRINGE

Bruce Campbell na moment rezygnuje z walki z żywymi trupami i wyrusza w kosmos...







Statki z bliska prezentują się imponująco - chociaż zazwyczaj nie będziemy mieli czasu na podziwianie widoków.



Czy dorównuje „Freespace 2"? Pod względem eksplozji z pewnością.



- Wydawca: **Novalogic**
- Producent: **Novalogic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.novalogic.com**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Kosmos wcale nie jest, jak przekonują niektórzy faceci w śmiesznych obcisłych ubrankach, ostateczną granicą. Jest jeszcze wiele rzeczy, które homo sapiens musi poznać - głębie oceanów, niezwykle złożony świat genetyki oraz pytanie, co dzieje się ze skarpetkami, które w tajemniczych okolicznościach giną w praniu.

Jednak chociaż nikt jeszcze nie stworzył czegoś tak zaawansowanego jak napęd nadprzestrzenny, nie wymyślono sposobu przechodzenia przez dziury czasoprzestrzenne, to jednak istnieje bogata fikcyjna dokumentacja dotycząca tych kwestii, która może służyć za inspirację dla wielu twórców. „Tachyon" czerpie więc pełną garścią z najlepszych oraz miejscami z najgorszych wzorców science-fiction. Na tej podstawie tworzy wszechświat, w którym przyjdzie nam stawiać czoła misjom koncentrującym się wokół siania zniszczenia. Najlepsze kawałki są wspaniałe, gdyż „Tachyon" pozwala nam przenieść się w świat marzeń każdego nastolatka, ale napotykane od czasu do czasu słabsze fragmenty są po prostu tandetne. Weźmy na przykład głównego bohatera, Jake'a Logana. Co prawda możemy wybaczyć mu co durniejsze zachowania, gdyż przemawia głosem Bruce'a Campbella, weterana serii filmów Evil Dead. Sposób artykulacji też jest dosyć ciekawy. Kiedy przyjrzymy się „Tachyonowi" bliżej, szybko dostrzeżemy całą masę elementów zaczerpniętych z innych symulatorów kosmicznych - radar z „Elite", wyskakujący ekran komunikacyjny przedstawiający skrzydłowych, którzy mają coś do zameldowania oraz obowiązkowy system zarządzania energią - a to zaledwie kilka przykładów.

„Szybko dostrzeżemy całą masę elementów zaczerpniętych z innych symulatorów kosmicznych"

Kiedy jednak przebijemy się przez bezwstydnie zapożyczone elementy (nie bez powodu) z „Wing Commandera", „Privateera" i „X-Winga", naszym oczom ukaże się przyjemny dla oka, wciągający i rozbudowany symulator walk kosmicznych. Osadzona w XXVI stuleciu fabuła każe nam wcielić się w rolę doświadczonego pilota, który działa na rzecz jednej z mega-korporacji rządzących najdalszymi zakątkami wszechświata. Zaczynamy w Układzie Słonecznym, a początkowe misje szkoleniowe w zupełności wystarczą, aby odświeżyć umiejętności pilotażu i walki w przestrzeni kosmicznej.

Pierwszych kilka prawdziwych misji stanowi łagodne wprowadzenie i daje przedsmak zróżnicowania przyszłych zadań, które okażą się prawdziwą ozdobą gry. Teraz pozostaje tylko zarobić trochę pieniędzy, za które kupimy nowe uzbrojenie i wyposażenie, wypełnić kilka misji

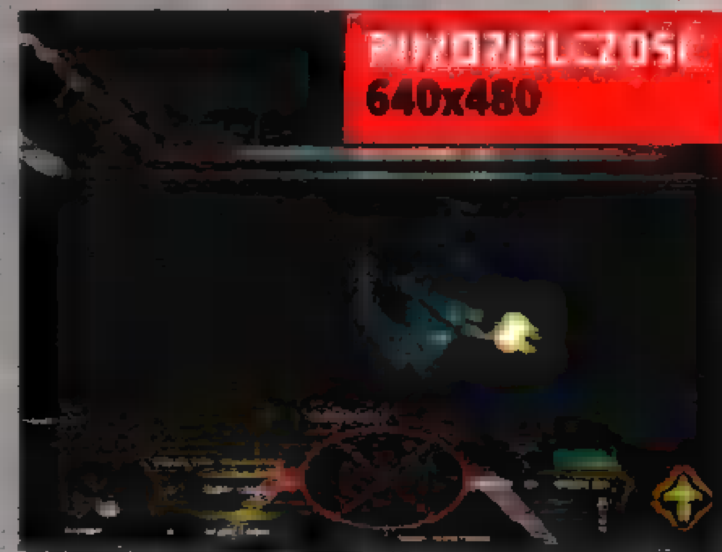


Funkcja Slide doskonale spisuje się w walce z takimi kolosami.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Tachyon: The Fringe", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 32MB RAM, Voodoo 2 (8MB)**

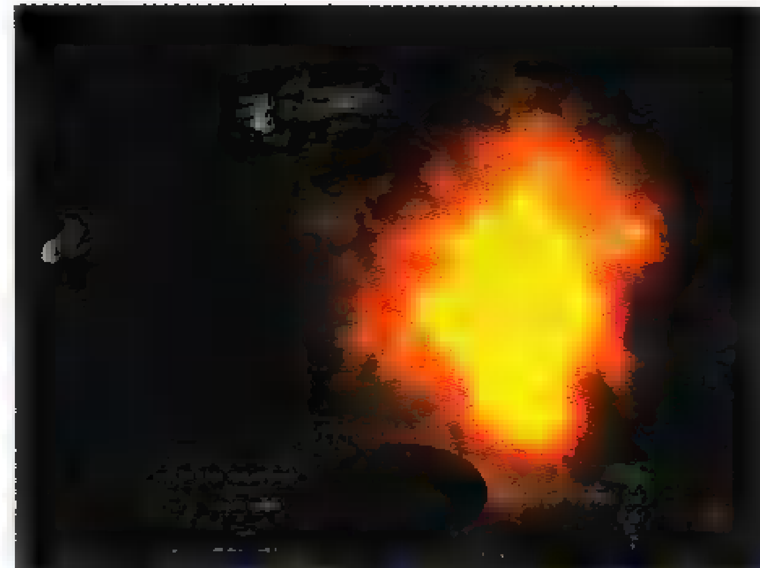


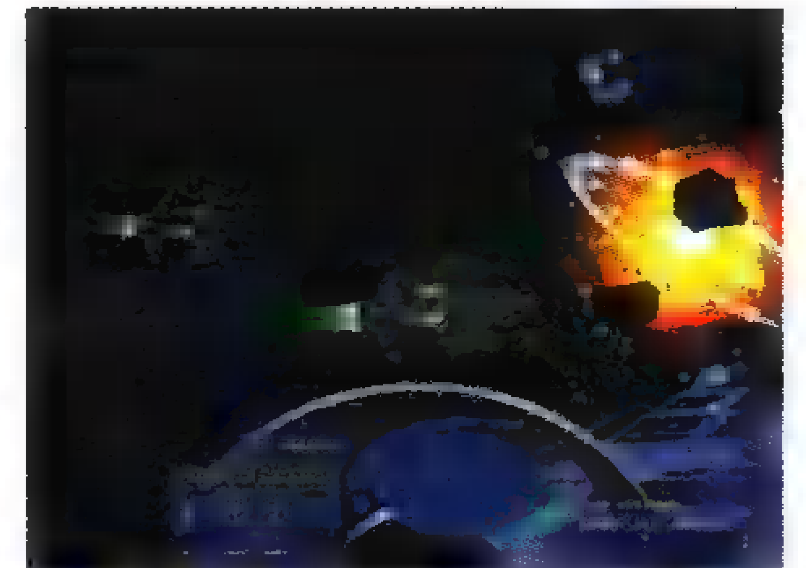
Werdykt: Żadnych problemów. Wygląda dobrze i chodzi naprawdę nieźle.

■ Komputer Testowy: **PII 450, 128MB RAM, TNT2 (32MB)**



Werdykt: Jeszcze lepiej. Wszystko chodzi płynnie i jest szybsza od światła. Mniam.



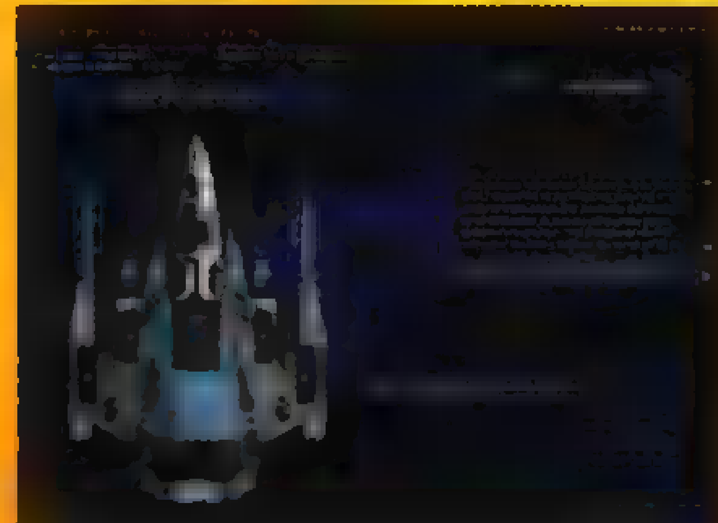


KORZYŚCI Z ŻYCIA NA PERYFERIACH

Na peryferiach możemy przebierać wśród wielu smakowitych statków.



Blade to jeden z tych statków, od których zaczynamy grę. Jest szybki, lekko opancerzony i ma sporą liczbę stanowisk do zamontowania uzbrojenia - doskonały statek dla amatora.



Musi upłynąć sporo czasu, zanim stać nas będzie na takie cudo jak Warhammer. Jest cały najeżony uzbrojeniem i kosztuje nieprawdopodobną ilość pieniędzy. Lata się nim doskonale.



GalSpan, jedna z mega-korporacji, z którymi przyjdzie nam utrzymywać stosunki, ma swój ulubiony model statku. Oto Claw - lekki statek szturmowy. Może dadzą nam nawet nim polatać.

celem zdobycia doświadczenia i...

... napotykamy nieoczekiwany zwrot fabuły, który sprawia, że lądujemy na bruku. Luksus posiadania doskonale wyposażonego statku wymyka się nam z garści i zostajemy z marniutkim stateczkiem. Ma to swoje plusy, gdyż każda następna bitwa okaże się teraz trudniejsza, a wynagrodzenie odpowiednio większe. Zostajemy więc wykopani z Układu Słonecznego i lądujemy na Kresach, gdzie tak naprawdę zaczyna się właściwa gra. Uzbrojeni w latający kubeł na śmieci, niewielkie umiejętności i nic więcej, zaczniemy oblatywać pobliskie stacje kosmiczne, regularnie zaglądając na tablice ogłoszeń w poszukiwaniu nowych zleceń, cały czas wspinając się po ogniwach galaktycznego łańcucha pokarmowego. Teraz dopiero docenimy korzyści płynące z gęsto rozmieszczonych wrót tachyonowych, które pozwalają przemieszczać się pomiędzy różnymi punktami galaktyki. Można jedynie zastanawiać się, dlaczego za każdym razem musimy oglądać nudny po pewnym czasie filmik, przedstawiający skok w nadprzestrzeń.

Dla graczy zaznajomionych już z takimi grami jak „Freespace", technika lotu statkiem kosmicznym i system sterowania nie będą miały żadnych tajemnic. Nawet debiutanci nie powinni mieć większych problemów z opanowaniem podstaw gry, chociaż trafienie w przeciwnika przy pomocy bardziej zaawansowanego uzbrojenia może okazać się dosyć trudne, jako że nie zwykli oni zbyt długo przebywać w jednym miejscu. Zadziwiająco dobry jest również tryb multi-player i zamiast marnych popłuczyn po misjach solowych, mamy do czynienia z bogactwem ciekawych opcji. Firma Novalogic przygotowała również swój dedykowany serwer - Novaworld - umożliwiający inicjowanie grupowe rozgrywki w Internecie, w których może uczestniczyć 127 graczy. Sprawy potrafią znacznie się skomplikować, kiedy przyjdzie nam nawigować w ogromnych kosmicznych złomowiskach, gdzie poszczególne elementy rozbitych statków poruszają się po różnych trajektoriach. To jest po prostu wspaniałe!

„Wciągająca, prowadzona w niezłym tempie i dostarczająca wiele radości"

Przede wszystkim jednak, „Tachyon" to bardzo dopracowana gra. Wygląda też niczego sobie - tekstury nie są może oszałamiające, ale eksplozje, mgławice i różnych kształtów statki będą stanowiły prawdziwą ucztę dla oczu. I chociaż nie jest tak przełomowa, jak swojego czasu „X-Wing", jest wciągająca, prowadzona w niezłym tempie i dostarczająca wiele radości. Wygląda, że Bruce nie stracił swojego talentu.

ALEX BICKHAM

■ **Za:** Gorączkowa i wciągająca. Miła dla oka. Dostarcza setek godzin rozrywki.

■ **Przeciw:** Brak oryginalności.

Chociaż nie cechuje go zbytnia oryginalność, „Tachyon" to pierwszorzędny symulator walk kosmicznych.

WERDYKT 85%

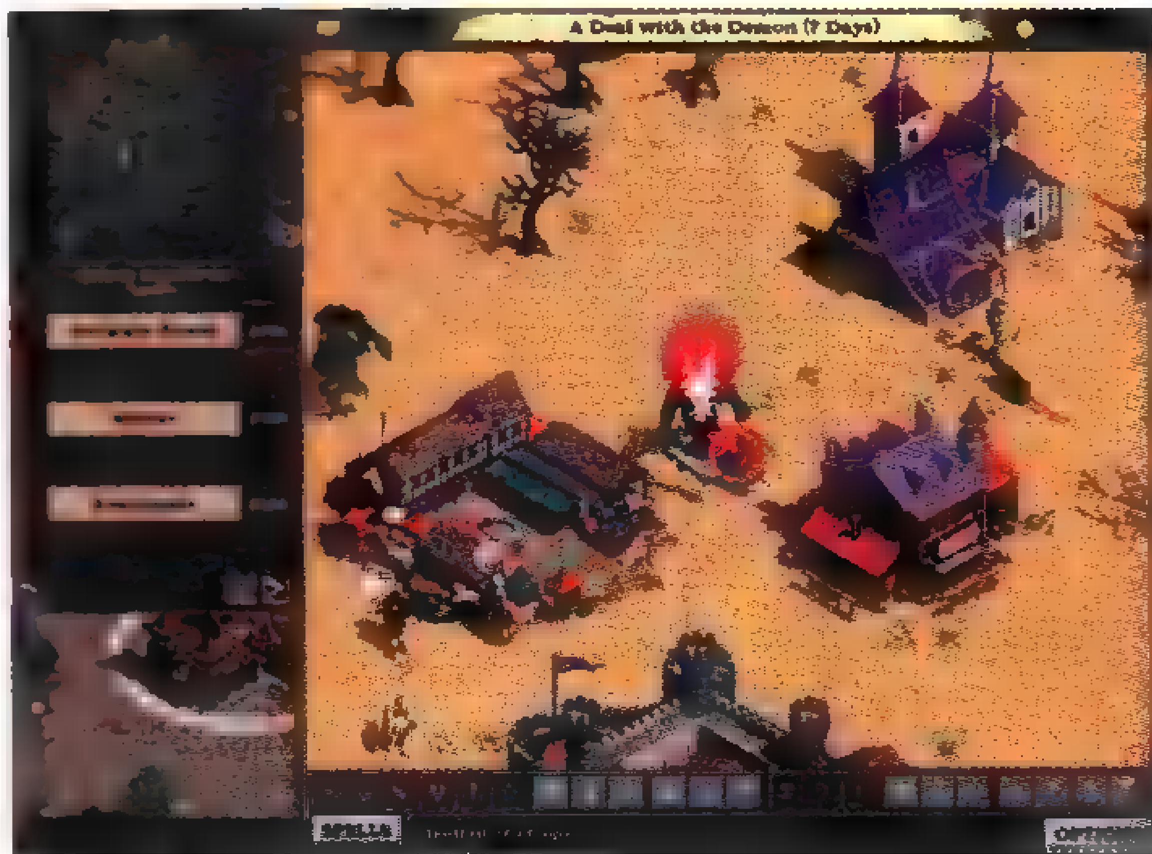
ALTERNATYWNE ■ X-Wing: Alliance ■ Freespace 2

MAJESTY



„Majesty" oferuje graczowi o wiele więcej niż inne strategie czasu rzeczywistego. Unikalny system rekrutacji jednostek sprawdza się doskonale.

Już jest! Idzie Panie do Was! Tylko przyjmijcie go łaskawie, proszęęęęe... Dobrze, sekretarzu, ale zaraz potem każcie mi podać sole trzeźwiące.





- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Witaj Panie! Bardzo się cieszę, że widzę Cię w dobrym zdrowiu. Oczywiście przyniosłem wszystkie dokumenty, ich podpisanie to formalność i już nie będę zawracał jakże cennej uwagi Waszej Miłości. Wasza Genialność Panie, oby potomni nigdy jej nie zapomnieli, spowodowała, że niebawem będziemy mogli przyłączyć do naszego królestwa nowe dzielnice.

Wystarczy, że na terytoriach, które wpadły w oko Waszej Łaskawości osadzimy jednego z tych bachor... ekchem... Twoich synów Panie i każem... polecimy im wypełnić Twą wolę. Ot, niewielkie to będą sprawdziany. Wygonienie licha siedzącego w opuszczonym dworze, rajd ku zapomnianym skarbom, poskromienie smoczydeł i utopców czy też zdławienie buntu elfów. Sam widzisz Najmilszy Władco, że Twoi potomkowie nawet się nie zzipią. Gdy już ich tam wyślemy, oporządzimy ich w pewną sumkę ze skarbca, by mogli od razu postawić w siedzibę godną ich szlachectwa. Potem zaś... no cóż będą musieli radzić sobie z obroną powierzonego im landu. Wybudowanie wież strażniczych, zakładów kowalskich, tawern, czy też wreszcie gildii; będzie ich zadaniem. Oczywiście staną do ich dyspozycji nasi chłopi, ale to element bardzo niepewny i wysoce ceniący domowe pielesze. Gdzież im w walce do szlachty! Do budowy kolejnych przybytków starczy tylko zasobność skarbca, więc racz Panie w Swej Mądrości zwrócić im uwagę na fakt pilnowania terminów przez Poborców. Nalegałbym, by Wasza Wielmożność wysłała ich do mnie na krótkie terminum, by

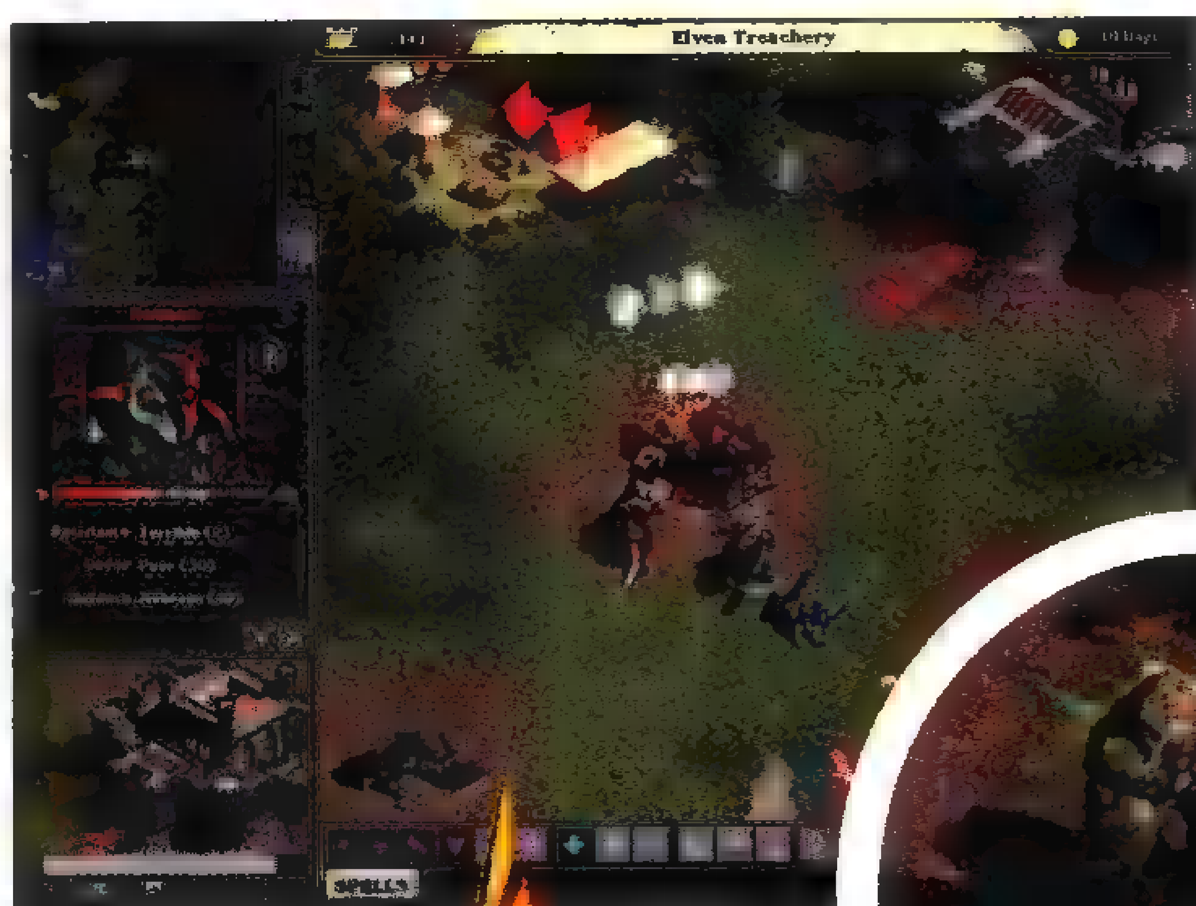
„Mistrzowie strategii znów na piedestale!"

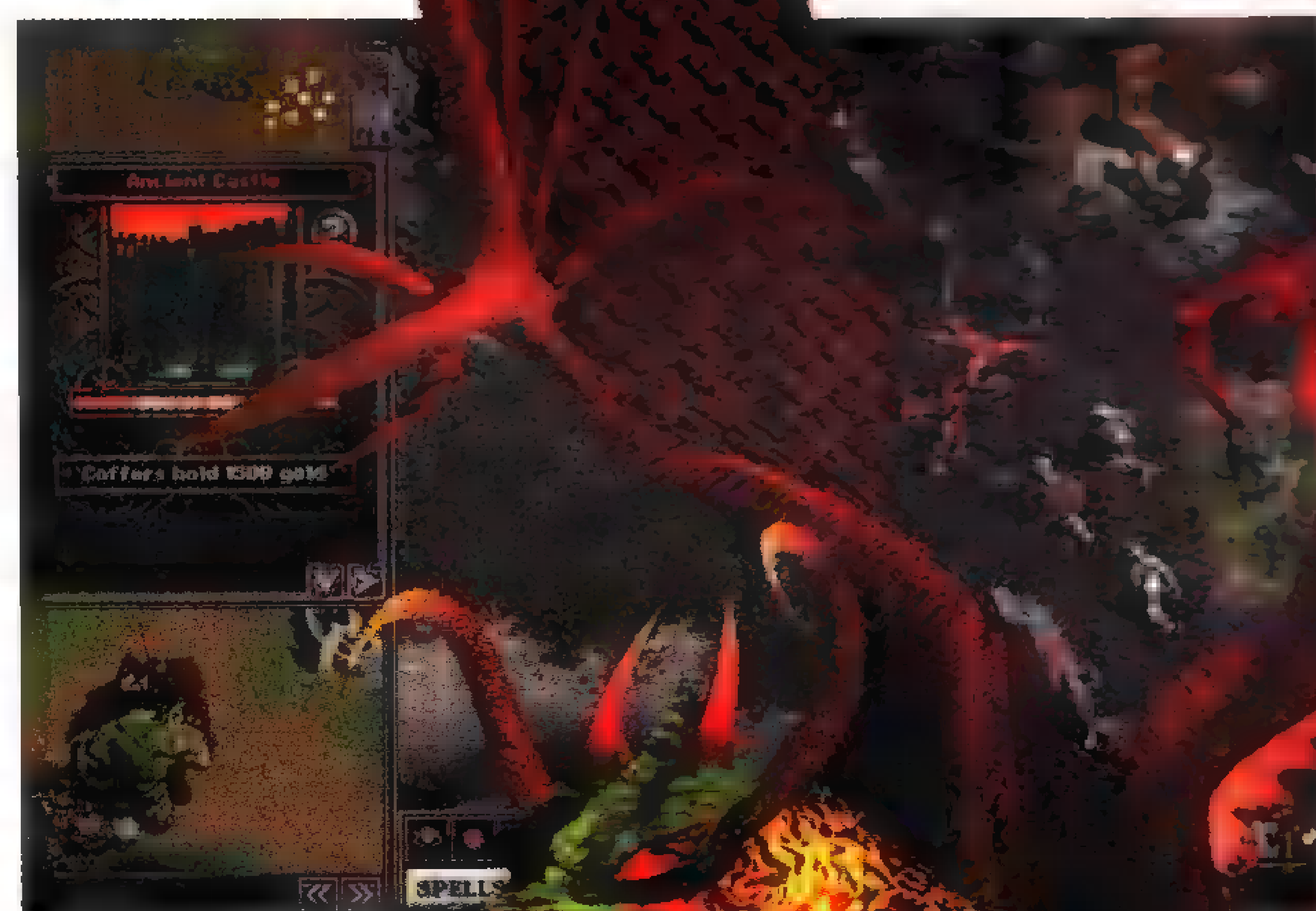
poznali tajniki zarządzania prowincją. Cała rzecz w tym, by nie łupić prowincji nadmiernymi podatkami. Pomysł Waszej Wysokości, by nie wystawiać armii, lecz oprzeć się na jednorazowej zapłacie dla zaciągającego się herosa był dobry, lecz fakt, że nie możemy nakazać mu robienia czegokolwiek, lecz wyznaczać nagrody za wykonanie danych poleceń, jest nieco... ekstrawagancki, Panie! W zasadzie nie podlegają nam bezpośrednio dzielni bohaterowie, lecz tylko wyznaczając nagrody możemy spróbować zmusić ich do działania. Dobrze, że choć bronią się z własnej woli. Co

BESTIA BESTIĘ GONI

„Majesty" oferuje graczowi niezwykle rozwinięty bestiariusz. Wszyscy fani klasycznego RPG odnajdą tutaj całą czeredę starych znajomych. Będą to przede wszystkim działające w hordach Gobliny, niewiele mniej liczne od nich Elfy czy też pętające się koło starych pól bitewnych i cmentarzysk Zombie. Nie dość na tym – czekają na nas wielkie Trolle, Meduzy czy też Harpie. Największym zagrożeniem będą jednak najpotężniejsi w tym wymiarze – Cyklopy, Smoki, Oculusy i bestie wymyślone na pożytek poszczególnych poziomów. Polecamy zwłaszcza dwu– i trzygłowe smoki oraz Czarne Zjawy, które pilnie strzegą potężnych artefaktów. Dla każdego coś... zabójczego!





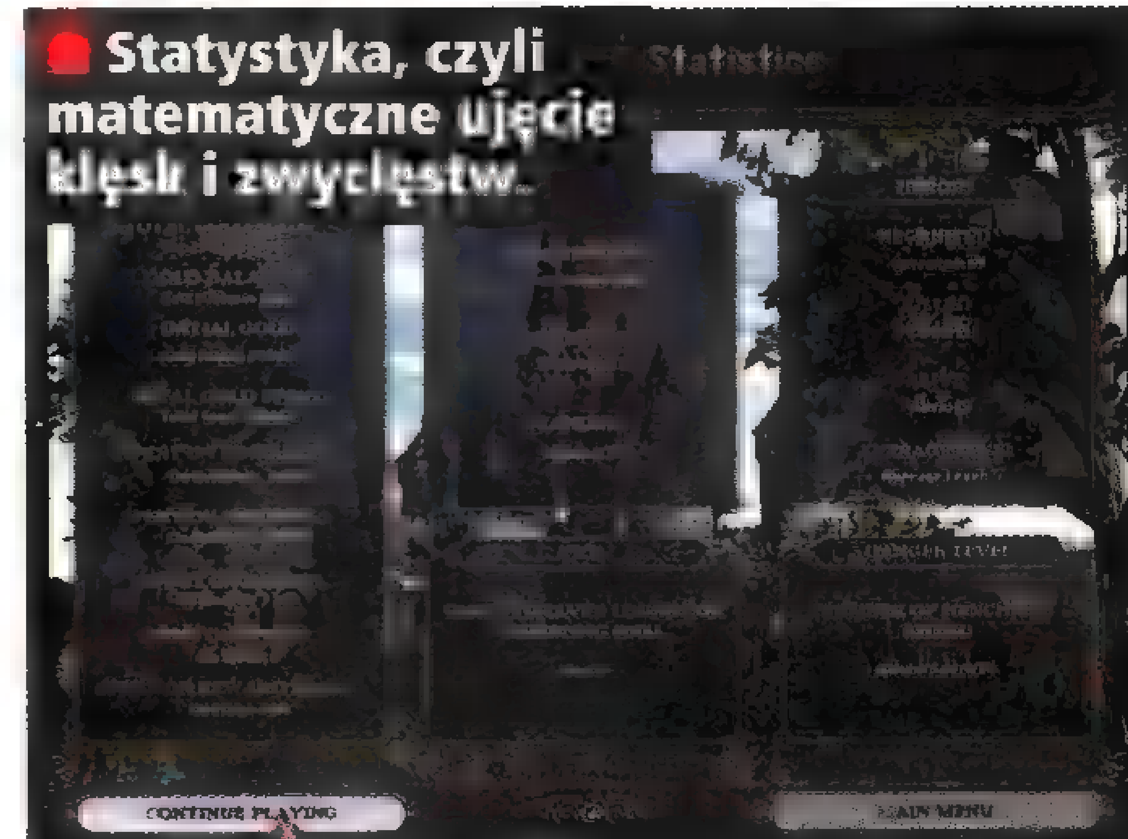




Cmentarz, Zamek Zła i Minotaury... ładny zestaw.




zaś do podatków... nasi Poborcy wciąż będą krążyć wśród podległych nam włości i z mozołem zbiorą oczekujące w domach kwoty. Zaniosą je do zamku lub najbliższej strażnicy i dopiero wtedy można będzie nimi rozporządzać. Chciałbym tym zakutym... Twoim Synom Panie, zwrócić uwagę na fakt, że każda czynność w Twym państwie jest opodatkowana. Jeśli wyznaczysz nagrodę za ubicie bestii, podzielona ona zostanie między wszystkich, którzy przyłożyli swe miecze do zwycięstwa. Potem dzięki wybudowaniu kilku przybytków z usługami pozostawią oni tam swe dukaty, a Twój Poborca Panie zbierze je do Twej szkatuły. Tylko tak można będzie w pełni regulować przychody skarbu. Oczywiście każda z budowli ma określoną funkcję i wytrzymałość, dzięki czemu może być rozwijana, gdy książęta wyłożą dukaty. Warto, by młodzi monarchowie zechcieli bliżej przypatrzeć się znacznej liczbie bestii zagrażającej życiu codziennemu w naszym państwie. Stworów jest bez liku, a o ich mocach magicznych i wielkiej żywotności krążą legendy. Mam nadzieję, że to tylko legendy, w końcu te trzygłowe smoki... eee, pic na wo... znaczy się... wierutne kłamstwo zabobonnego ludu! Dzięki tej wiedzy nauczą się nasi Ukochani Książęta korzystać z usług gildii Złodziejów, Kupców, Rycerzy, Magów, licznych Świątyń i Zgromadzeń. Racz więc Panie... Oooch, Wasza Wysokość już wychodzi? Lumbago...! Bardzo mi przykro, obiecuję przygotować właściwe memorandum... **JAGD52**

PS. Za moment dosłownie powstanie polska wersja tej gry! Jej rodzimy wydawca, firma CD-Projekt, dołoży wszelkich starań, by nasi gieroje zanucili swojskie kawałki. Ja poproszę te o ułanach...



Statystyka, czyli matematyczne ujęcie klęsk i zwycięstw.

Za: Spójność modelu ekonomicznego, liczba budowli, rolplejowe charakterystyki bohaterów.

Przeciw: Brak bezpośredniego dowodzenia armią.

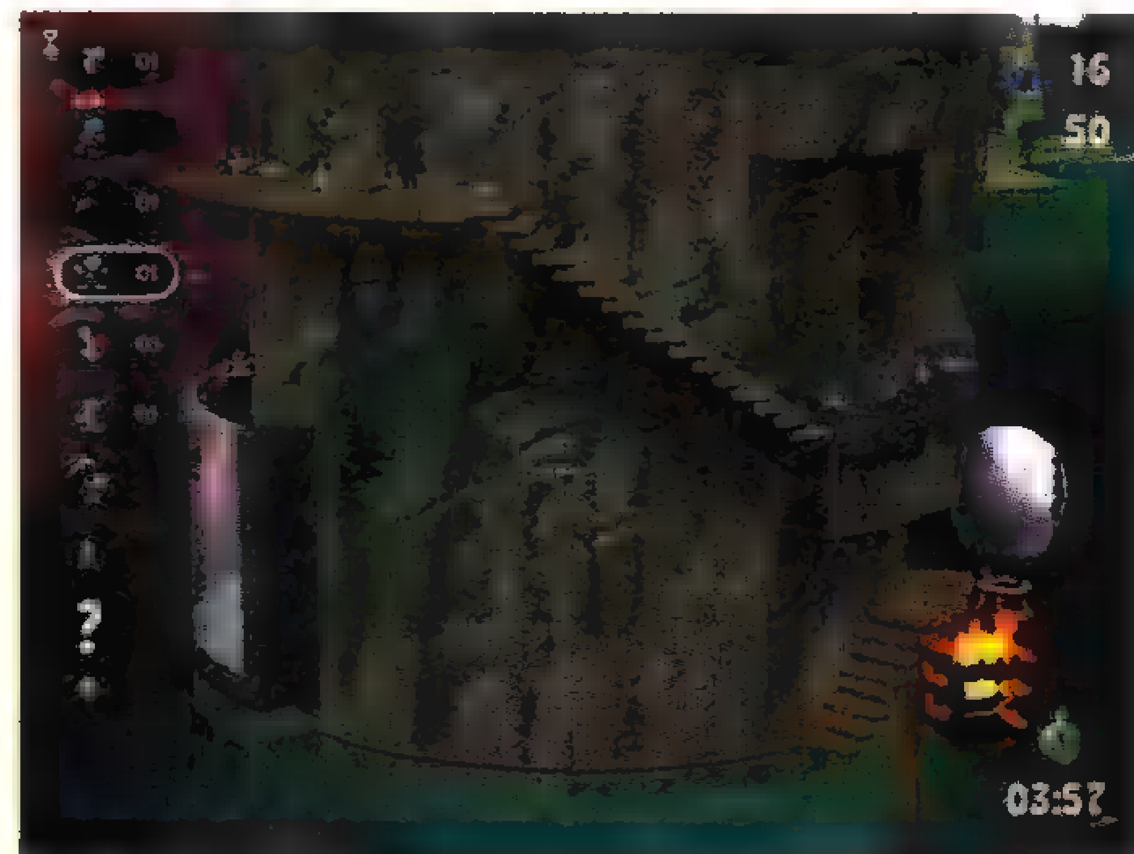
MicroProse powraca w pełnej formie.

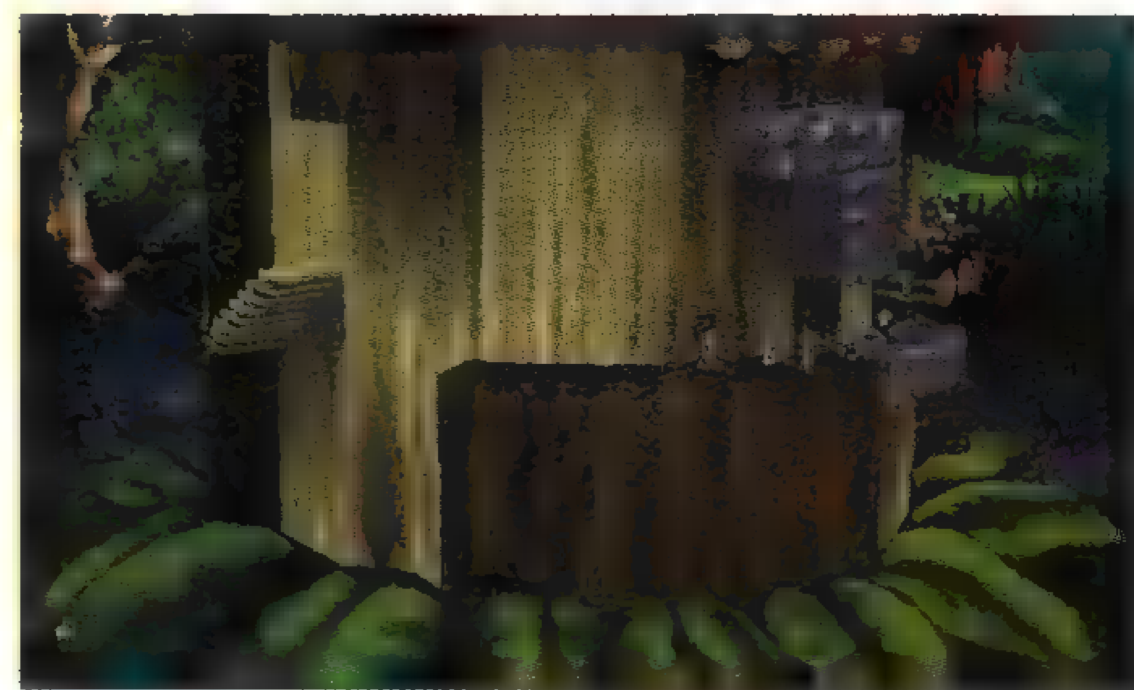
WERDYKT 84%

ALTERNATYWNE: Knights&Merchants; Theocracy PL 85%

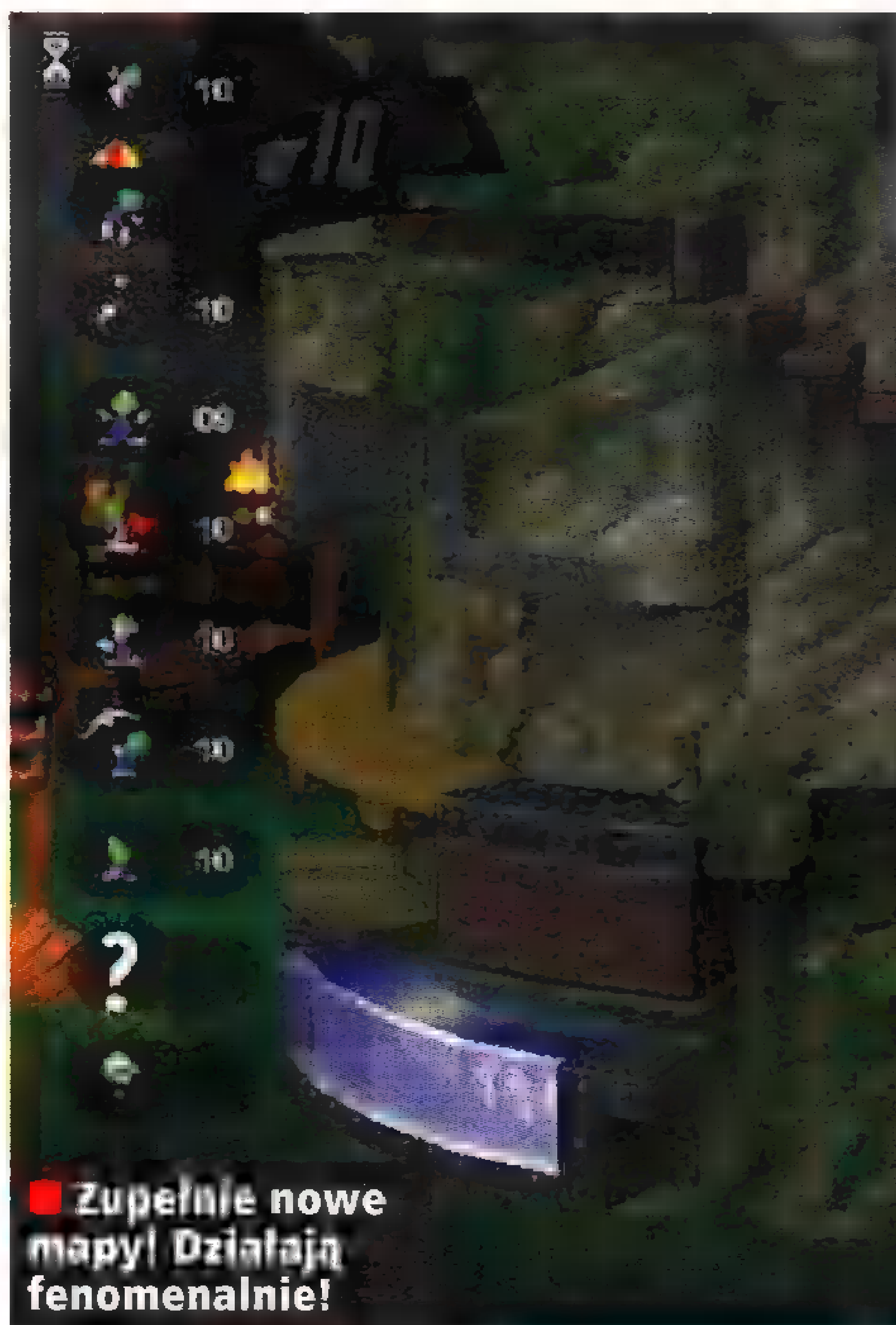
LEMMINGI REWOLUCJA

Już myślałem, że dawno pożegnaliśmy się z lemmingami, a tu proszę, taka niespodzianka...










Zupełnie nowe mapy! Działają fenomenalnie!

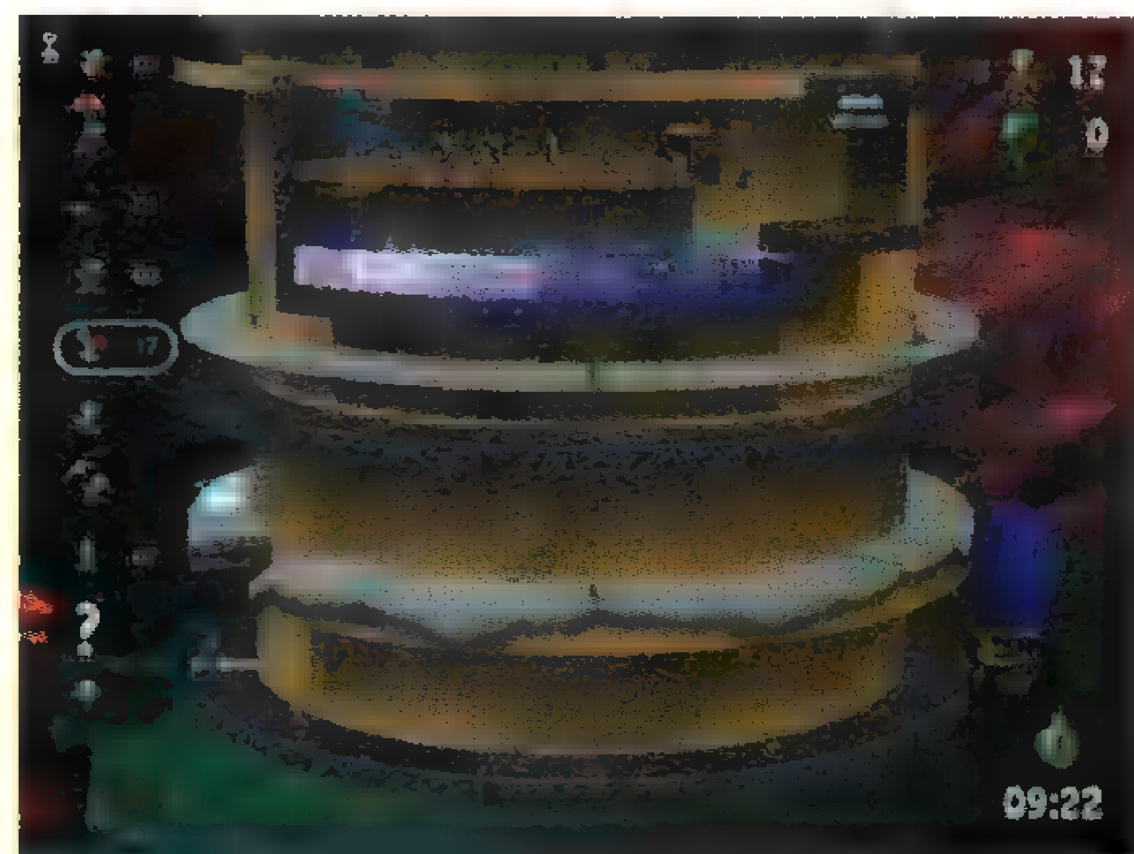
- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Psygnosis**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.com.pl**
- Wymagania: **P266, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

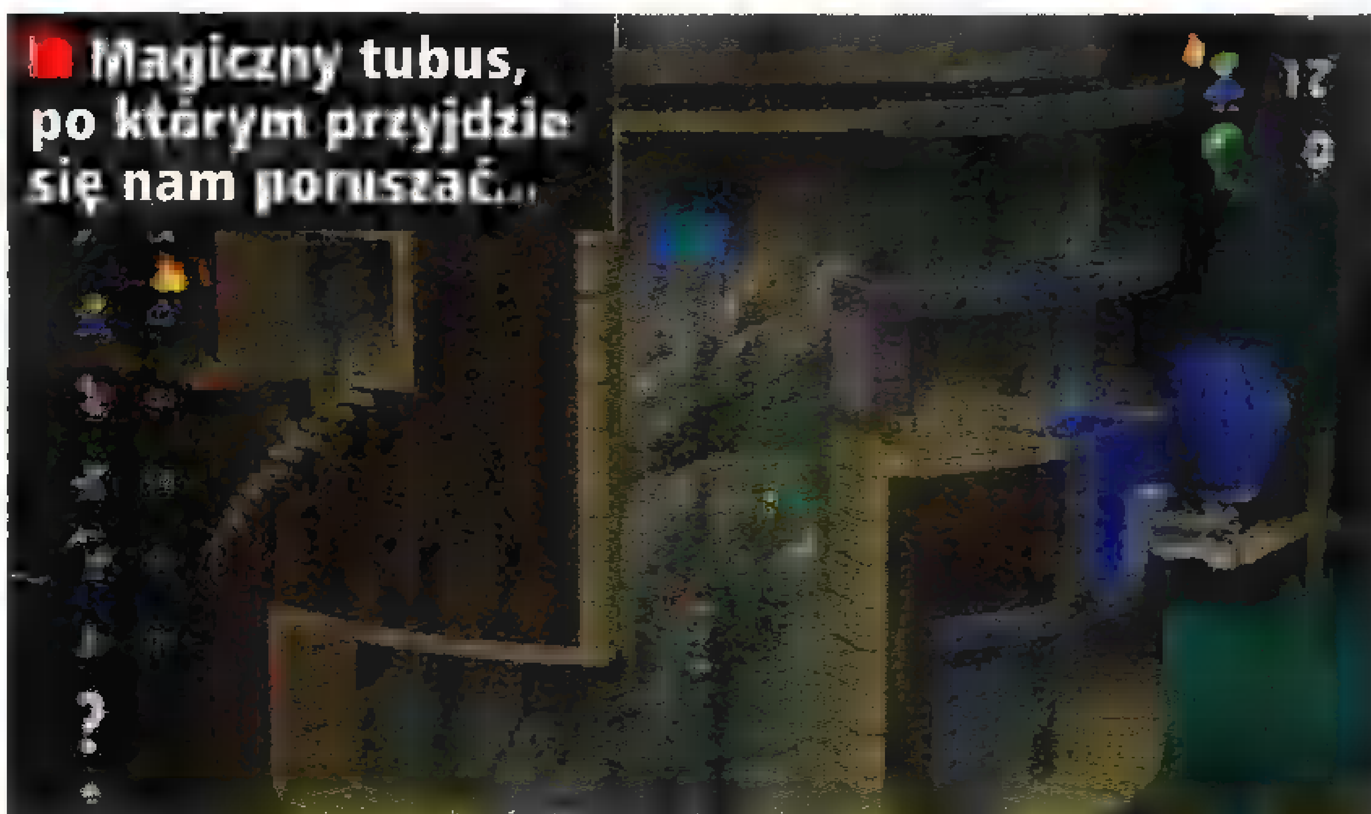


Dawno temu (w przemyśle komputerowym to właściwie prehistoria) była sobie całkiem zabawna gierka o małych, niebieskich stworkach zwanych lemmingami. Jedynym celem w życiu tych małych żyjątek było nieustanne parcie do przodu, nie bacząc na niebezpieczeństwa. Celem gracza było pomóc im w dotarciu do wyjścia, zachowując przy życiu jak największą ich liczbę. Mimo swojej pozornej prostoty gra niesamowicie wciągała i zmuszała do myślenia, co przyniosło jej ogromną popularność. Teraz nadchodzi najnowsza odsłona przygód sympatycznych, zielonowłosych ludzików: „Lemmingi Rewolucja", która czerpie garściami z pierwszej części.

Co nowego w kolejnych „Lemmingach"? Właściwie niewiele, dodano coś w rodzaju fabuły. Z grubsza chodzi w niej o to, że złe łasice upodobały sobie biedne lemmingi jako źródło swojej rozrywki i z wielkim upodobaniem obserwują ich drogę przez mękę. Niebieskim w końcu udaje się jednak od nich uciec i znajdują sobie dom w jaskiniach pełnych bardzo lubianych przez nich kryształów. Po prostu pełna sielanka. Niestety, łasice dotarły i tutaj. Zburzyły jaskinię i zbudowały dla biednych lemmingów zabójczy tor przeszkód. Twoim zadaniem, Drogi Graczu, jest pomóc nieszczęsnym maluchom przejść cało przez okrągłe 100 poziomów radosnej twórczości wstrętnych futerkowców.

Tyle, jeśli chodzi o samą rozgrywkę. A jak przedstawia się oprawa? Grafika w pierwszych grach z serii była oparta na zwykłych bitmapach




Magiczny tubus, po którym przyjdzie się nam poruszać...





POKOLENIA

To, że od czasu ukazania się pierwszej części gry minęło dużo czasu, widać najlepiej po grafice. W czasach, gdy ukazały się „Lemmings" królowały maszyny klasy 386, a grafika oferowana przez ten tytuł stała na całkiem wysokim poziomie. Teraz mamy erę trzeciego Pentium, więc grafika nie może odbiegać od obecnych norm. Jak widać „Lemmingi Rewolucja" trzymają ten poziom.



wyświetlana w śmiesznie niskiej, jak na dzisiejsze czasy rozdzielczości 320x200 (chociaż w tamtych czasach był to standard). Teraz mamy dwukrotnie większą rozdzielczość i oczywiście nieodzowne wspomaganie akceleratorów. Po co... bo całość grafiki wymodelowano w 3D. A jaki to ma wpływ na prowadzenie rozgrywki? Prawdę mówiąc żaden, ponieważ lemmingi nadal poruszają się tylko w lewo i prawo, chociaż tym razem nie po płaskiej planszy, ale dookoła wielkiego słupa. Jest to naprawdę świetne rozwiązanie, o niebo lepsze od pełnego trójwymiaru, który oferowały „Lemmings 3D". Teraz wygląda to tak, jakby plansze ze starych „Lemmingów" owinąć dookoła walca. To naprawdę wygodne rozwiązanie. Sam charakter gry można by określić jako „radosny" - grafika jest kolorowa i przyjemna dla oka. O muzyce wiele powiedzieć się nie da. To po prostu przyjemne krótkie kawałki przypominające klimatem kreskówki dla dzieci. Wpadają w ucho i dobrze komponują się z grafiką. Warto jeszcze wspomnieć o poziomach. Jak już wspomniałem są budowane dookoła czegoś, co właściwie można nazwać wieżą. I widać, że projektowali je prawdziwi sadyści. Od czasu pierwszej gry dodano parę gadżetów typu: zmiana grawitacji (lemmingi chodzą po suficie!), fotokomórki otwierające przejścia (w ten sposób można uwolnić ludzika w bokserskich rękawicach, który będzie zrzucał lemmingi z planszy) czy wreszcie baseniki z piraniami. Pierwsze poziomy są łatwe i nie ma problemów z domyśleniem się, jakiej zdolności i gdzie trzeba jej użyć. Na późniejszych jest dużo trudniej i często okazuje się, że rozwiązanie, jakie przyjęliśmy za pewne jest całkowicie błędne. W tym momencie ujawnia się kunszt projektantów poziomów, którzy bardzo umiejętnie zwodzą gracza. Dodatkowo wprowadzono trzy „rasy" lemmingów: zwykłą, znaną od dawna, wodną oraz lawową. Druga grupa charakteryzuje się tym, że potrafi chodzić po wodzie, a trzecia (niespodzianka!) po lawie. Dlatego na wielu poziomach przyjdzie Wam prowadzić jednocześnie dwie grupy zielonowłosych ludzików i, przygotujcie się, będziecie musieli to wykonać dwiema różnymi drogami. Tam naprawdę można dostać oczopląsu i trzeba się nieźle wysilić, żeby nadążyć za akcją. Nie wystarczy już tylko szybko i logicznie myśleć, ale trzeba mieć też szybką rękę i opanowane do perfekcji operowanie myszką.

Pozachwycałem się, teraz czas, by trochę ponarzekać. Na szczęście ten tytuł nie ma zbyt wielu wad, a te, które są, mają niewielkie znaczenie. Na pierwszy ogień może iść grafika. Niestety nie ma możliwości ustawienia wyższej rozdziałki niż standardowe 640x480. Ale jest ona na tyle kolorowa i wyraźna, że właściwie nie zwraca się na to uwagi. Druga sprawa to ikonki z umiejętnościami lemmingów. Są nieco za małe i moim zdaniem lepiej byłoby umieścić je na dole ekranu zamiast z lewej strony. Trzecia i najbardziej denerwująca wada, to trudności z „wcelowaniem" wybraną zdolnością w tego lemminga, w którego chcemy. Na szczęście okazuje się, że wady te nie mają żadnego znaczenia w zetknięciu z olbrzymią grywalnością tego produktu. Gra jest zabawna i ma niezłą grafikę, a do tego niesamowicie wciąga. Nie zastanawiaj się dłużej i leć do sklepu.

BRZYDAL

Za: Tony grywalności, mało wymagająca sprzętowo.

Przeciw: Brak zmiany ustawień grafiki.

Klasyczny tytuł powraca we wspaniałej formie... Oby wszystkie powroty były takie.

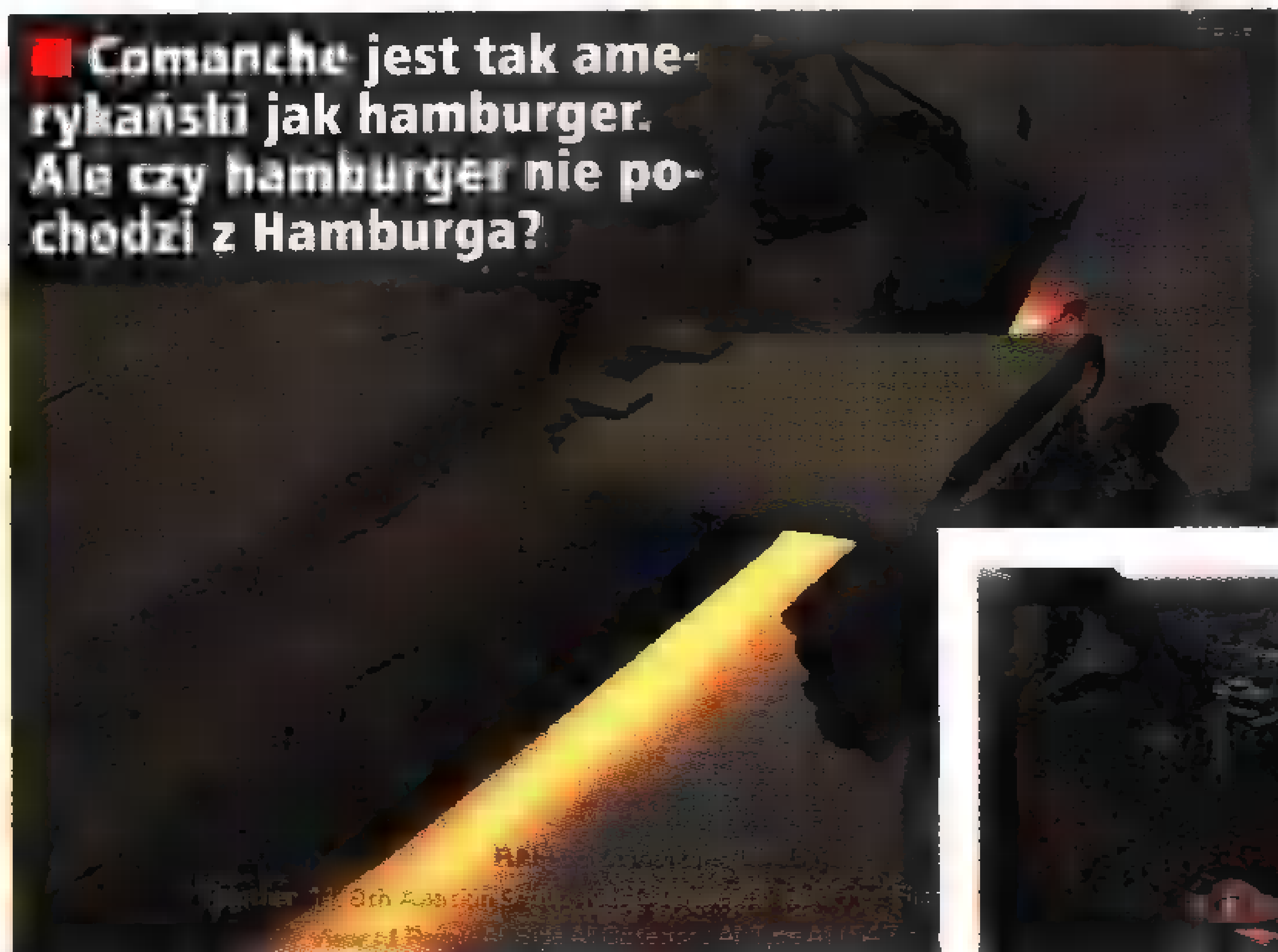
WERDYKT

82%

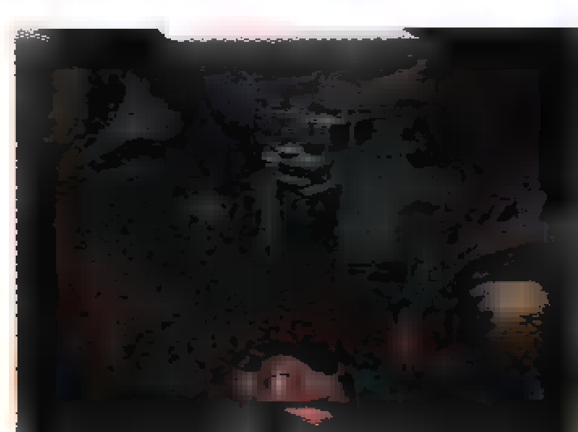
ALTERNATYWNE Lemmings | Lemmings 3D

ENEMY ENGAGED

Kolejna para przeciwników ściera się na wirniki.



Comanche jest tak amerykański jak hamburger. Ale czy hamburger nie pochodzi z Hamburga?





Widok siedzącego obok drugiego pilota może wystawić nasze nerwy na ciężką próbę.

- Wydawca: **Empire**
- Producent: **Razorworks**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.empire.co.uk**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Nie wiem jak Waszym, ale moim zdaniem śmigłowce są bohaterami o wiele lepszych gier niż samoloty. Po pierwsze, śmigłowce mogą unosić się nieruchomo za drzewami lub budynkami i nie są ograniczone jedynie do górnych warstw troposferycznej pustki. Po drugie, jeżeli polecimy za daleko, wystarczy zatrzymać się i cofnąć, zamiast zataczania kręgu o promieniu dziesięciu kilometrów. A najlepsze jest głośne i miarowe dudnienie ich wirników.

„Comanche Hokum" świetnie wykorzystuje wszystkie mocne strony śmigłowców. Mamy tu pełną szczegółów scenerię, włączając w to linie drzew, za którymi możemy chować się, wyskakiwać nagle celem odpalenia rakiet. System sterowania jest na tyle prosty, że nawet taka łamaga jak ja może sobie polatać, nie rozbijając się co chwila. A dudnienie wirnika jest naprawdę przednie. Jest to kontynuacja gry „Apache Havoc", jednego z czołowych podwójnych symulatorów śmigłowców roku 1999. Jest to w zasadzie ta sama gra, tyle że tu walczą ze sobą inne maszyny.

RAH–66 Comanche jest tak zaawansowany, że jeszcze nie można oglądać w akcji. Do służby ma wejść dopiero w 2006 roku i w armii amerykańskiej będzie pełnił rolę szturmową i zwiadowczą. Wyposażony jest w zestaw czujników umożliwiających wykrywanie i identyfikowanie jednostek wroga, a następnie przekazują ich pozycje zarówno pilotowi, jak i do punktu dowodzenia. Uzbrojony jest w rakiety Stinger i Hellfire oraz trzylufowe działko Gatling strzelające z szybkością 1500 pocisków na minutę.

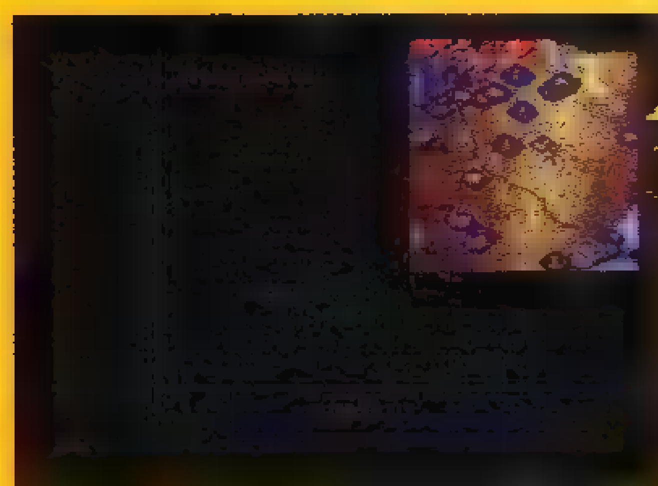
Z kolei Ka–52 Hokum jest ofiarą amerykańskiej polityki nadawania rosyjskim maszynom bojowym beznadziejnych kryptonimów (Mi–17 Hip, Su–25 Frogfoot i MiG–32 Flange). Lata w barwach rosyjskiej armii od roku 1995 i jego charakterystyczną cechą są dwa współosiowe wirniki, które umożliwiają ciasne zakręty przy dowolnej szybkości. Uzbrojony jest w 12 rakiet laserowo naprowadzanych przeciwczołgowych Wicher, które rzadko chybiają obrany cel.

Zamysłem autorów było to, aby można było bawić się w „Comanche" jako osobną grę lub połączyć ją z „Apache Havoc", co oddaje do naszej dyspozycji cztery śmigłowce mogące brać udział w gigantycznych wieloosobowych zadymach.

Podobnie jak poprzednio, obie maszyny przedstawione są niezwykle szczegółowo, tą-

GDZIE TE MISJE

Jak więc działa cały ten system „kampanijny"?



Po pierwsze, przyglądamy się przebiegowi działań wojennych na ekranie dowodzenia i wybieramy odpowiednie cele.



Po zaprogramowaniu punktów pośrednich, lecimy w stronę przeciwnika. Na jego terytorium lepiej trzymać się ziemi.



Chociaż nie jesteśmy w stanie tego zobaczyć gołym okiem, komputer wypatrzył czołg przed nami. Czas na nieco akcji.



Odpalamy rakietę, przełączamy się na inną kamerę i możemy namalować kolejny symbol na... a to co?



O rany.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Enemy Engaged", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P200, 64MB RAM, Voodoo2 (8MB)**



Werdykt: Drugi pilot może zniknąć, podobnie jak koła wirników. Poza tym wygląda całkiem nieźle.

■ Komputer Testowy: **PII 350, 128MB RAM, Voodoo3 (16MB)**



Werdykt: Z odpowiednią kartą 3D, można grać w rozdzielczości 1280x960 bez gubienia klatek animacji.

■ W rosyjskim narożniku widzimy Hokuma. Mamy nadzieję, że nazwą go lepiej, na przykład Ognista Pantera. Byłoby nieźle.





cznie z wyginaniem się łopat wirnika. Osłona kabiny otwiera się i zamyka, światła lądowania migają, a rakiety odpalane są z odpowiednią dozą ognia i dymu. Mamy tu doskonały wirtualny kokpit idealny dla posiadaczy odpowiednio oprzyrządowanych joysticków, chociaż widok siedzącego po prawej stronie drugiego pilota, niejednego może przerazić.

Graficzne zalety nie kończą się na tym. Chociaż powinniśmy przede wszystkim koncentrować się na misjach, to jednak trudno powstrzymać się od spoglądania na zbudowane z piaskowca budynki. Są oświetlane promieniami wschodzącego słońca, natkniemy się również na jeżdżące wokół bazy ciężarówki oraz strzeliste minarety.

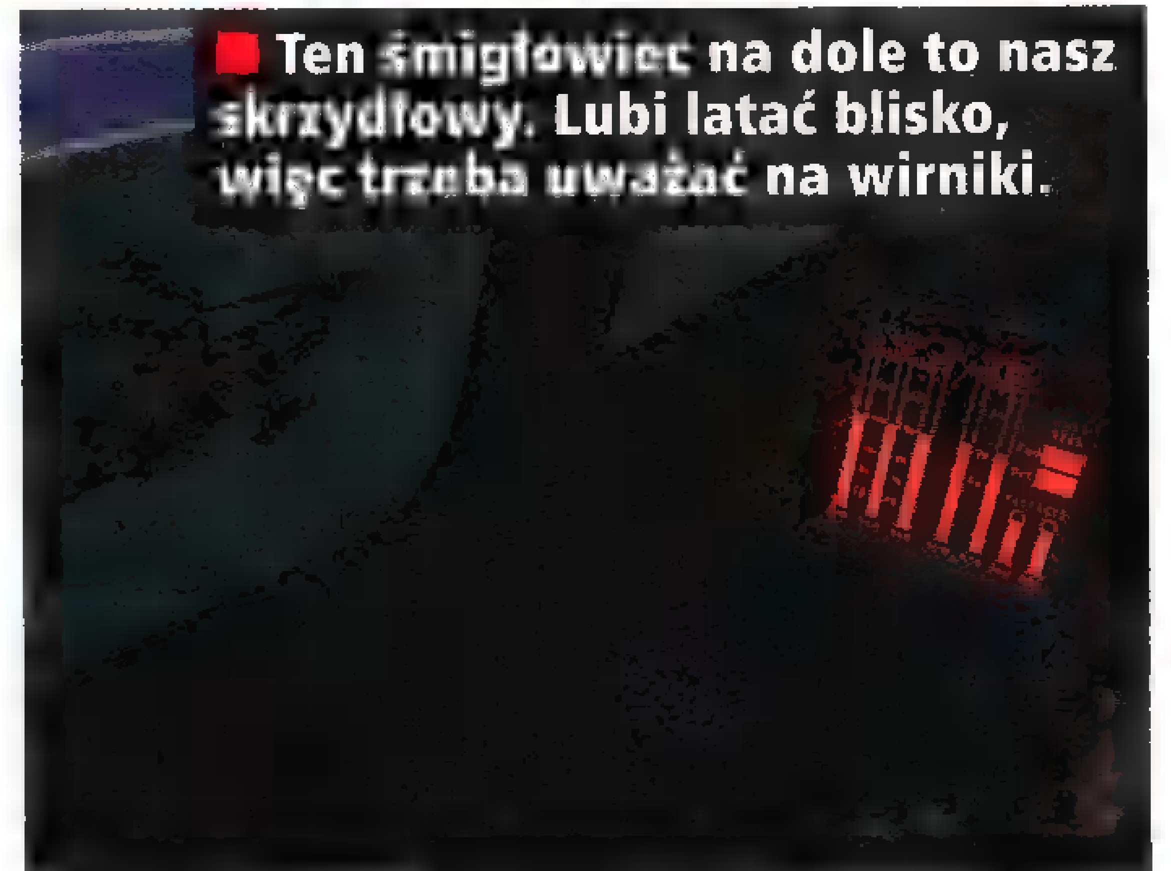
„Comanche Hokum" prezentuje znane z „Total Air War" podejście do kampanii i na próżno tu szukać tradycyjnych misji. Po wybraniu jednej z trzech aren (Jemen, Liban i Tajwan) znajdujemy się w środku zbrojnego konfliktu. Wszędzie pełno Czerwonych i Niebieskich jednostek, które toczą zażarte walki, jednak możemy się do nich dołączyć w dowolnym miejscu i czasie. Zadania generowane są w zależności od postępów wojny i czasami usłyszymy jednostki bojowe proszące przez radio o wsparcie.

Naciskając kombinacje klawiszy, możemy dowolnie skakać po obszarze działań i obserwować przebieg wojny. Kierowane przez komputer jednostki są przedstawione równie szczegółowo jak nasza własna maszyna – czołgi najeżone są antenami, a z włazów wyglądają członkowie załogi, fregaty odpalają rakiety w kierunku atakujących Łań. Jeżeli popatrzymy w odpowiednią stronę, możemy zobaczyć ostrzeliwujące kolumny czołgów formacje samolotów A–10, piechotę wycelowującą wyrzutnie SAM, F–16–tki przygotowujące się do startu oraz Herculesy zrzucające zapasy wygłodniałym żołnierzom.

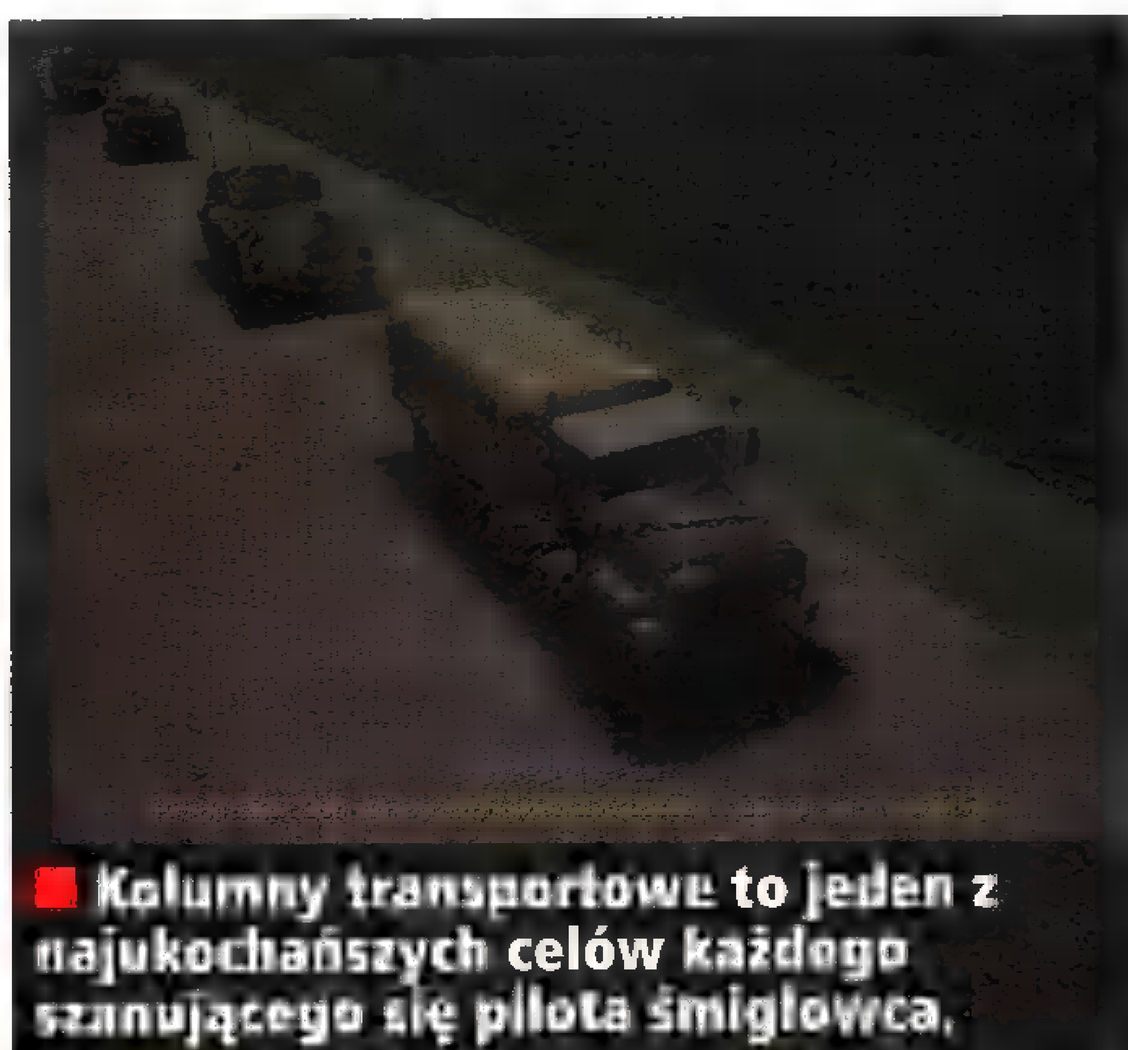
„Możemy dołączyć się w dowolnym miejscu i czasie"

Muszę przyznać, że preferuję bardziej strukturalne, narracyjne podejście do symulatorów lotu. Lubię, jak tradycyjne misje rzucają mnie w wir wydarzeń i dokładnie wiem, co zrobić, aby odnieść sukces. Charakteryzujące się pełną swobodą kampanie, jak w „Comanche Hokum" sprawiają, że czuję się czasami zbędny i zagubiony. Ale być może to tylko moje fanaberie.

W każdym razie, jeżeli chodzi o samo latanie, „Comanche Hokum" jest świetny. Podkradanie się pod osłoną wzgórz do celu, latanie nisko nad ziemią, by uniknąć namierzenia przez rakiety wroga oraz uważanie na to, aby nie zderzyć się z własnym skrzydłowym, dostarcza wielu emocji. System wielu kamer zapewnia zawsze najlepszy widok. Możemy więc wystrzelić rakietę, wcisnąć pauzę i wybrać odpowiednią perspektywę. Gra z pewnością warta jest dołączenia do Twojej elitarnej kolekcji. **JONATHAN DAVIES**



■ Ten śmigłowiec na dole to nasz skrzydłowy. Lubi latać blisko, więc trzeba uważać na wirniki.



■ Kolumny transportowe to jeden z najukochańszych celów każdego szanującego się pilota śmigłowca.

SAMOOBRONA

Jedną z najważniejszych cech charakteryzujących współczesne śmigłowce jest współczynnik „przeżywalności", czyli tendencja, by nie eksplodować po jednym trafieniu, jak to ma miejsce w przypadku śmigłowców występujących w filmach z Jamesem Bondem. Pancerz Comancha potrafi zatrzymać pociski kalibru 23 mm, a kokpit jest odporny na ataki biologiczne i chemiczne. Jeżeli wydarzy się katastrofa, fotele są w stanie wytrzymać eufemistycznie nazywane „pionowe lądowanie" z szybkością do 13 m/s.

■ **Za:** Klasyczny symulator, doskonała grafika i ogromna swoboda.

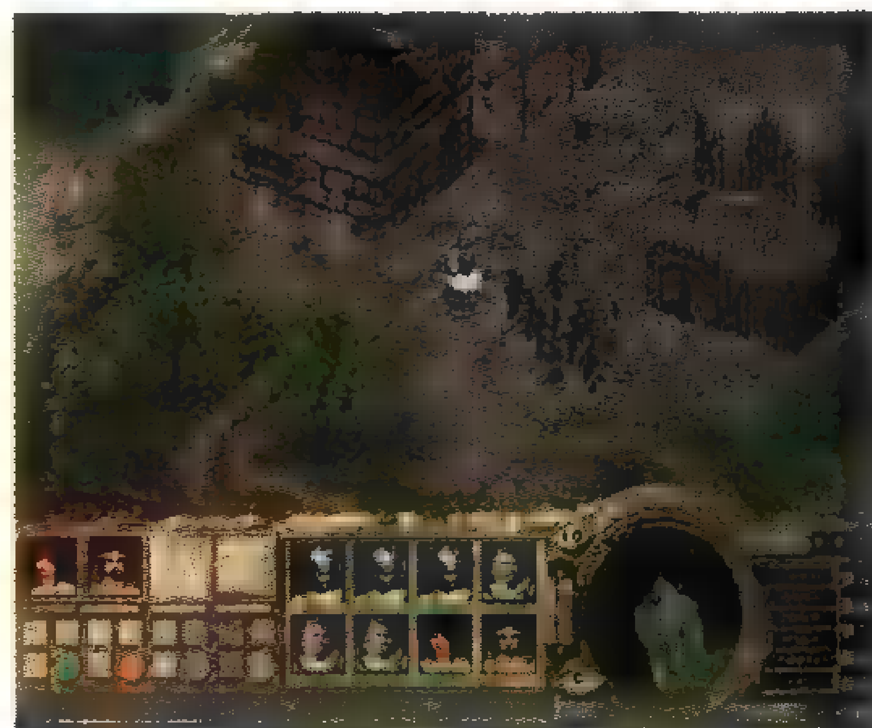
■ **Przeciw:** Brak fabuły.

Dwa wspaniałe symulatory za cenę jednego. Doskonała grafika i awionika plus wiele emocji.

WERDYKT 86%

ALTERNATYWNE ■ Jane's Longbow ■ Apache Havoc

INVICTUS PL



Ponoć na Olimpie właśnie zwolniły się miejsca i Rada Nadzorcza zamierza rozdać kilka ciepłych posadek. Ma Pan ochotę...?





Każdy z herosów posiada własny repertuar czarów. Co widać, słychać...

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Interplay**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.interplay.com**
- Wymagania: **P266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Tak to już jest na tym brutalnym świecie, że tylko delikwenci z dużymi toporami i zalanymi posoką oczyma potrafią coś w życiu osiągnąć. Na przykład wstęp do Alei Zasłużonych... Po drodze czekają na nich jednak tak zupełnie niepociągające rzeczy, jak rzędy dziewic, stosy złota i hektolitry wysoce wyskokowych trunków. Jeśli masz zamiar przyłączyć się do tego elitarnego klubu, wystarczy, żebyś dostał w swoje ręce najnowsze dziecko Interplaya. Tak czy inaczej „Invictus" daje nam szansę zostania prawdziwym herosem. Spór między Nieśmiertelnymi zaowocował decyzją poszerzenia zacnego grona o kilku reprezentantów „młodej krwi".

Wybór padł na Ciebie i nie ukrywam, że przyjdzie Ci w walce „przekonać" bogów o Twoich niezwykłych walorach. Będziesz poddany wielu próbom, generalnie koncentrujących się na sile mięśni, choć odrobina przebiegłości z całą pewnością nie zawadzi. Aby jednak dać Ci pewne szanse, bogowie zdecydowali, że możesz wybrać dzielną kompanię, która wesprze Cię swoją krzepą. I tutaj wkraczasz do akcji Ty, drogi Czytelniku. Terenem działań tego niezwykłego RTS-a będzie basen Morza Egejskiego wraz z przyległościami. Dla starożytnych był to cały znany świat, więc nie dziwmy się, że i twórcy gry postanowili pokazać nam ówczesne „atrakcje". Wraz ze swą drużyną będziesz musiał zmierzyć się ze wszystkimi „przedstawicielami fauny". A jest ona przebogata! Wystarczy przekartkować mitologię. Wyznaczane nam zadania koncentrować się będą na eliminacji takich niezwykłych zjawisk, jak harpie, smoki, minotaury, ośmiornice, centaury, cerbery... Po drodze, oczywiście „na przekąskę" przełkniemy bigos z klasycznych wojowników, łuczników, konnicy i tym podobnych, zakutych w stal okropieństw.

Jak z powyższego wynika prezentowana gra przedstawia sobą tak ostatnio modny synkretyzm gatunkowy. Z jednej strony mamy klasyczne zarządzanie ekipą rębajłów, z drugiej system misji przypominający wszystko, co do tej pory widzieliśmy, jednak z pewnym minusem. Nie mamy wpływu na wybieranie następnych misji, zaś ich nie wykonanie powoduje, że możemy stanąć w miejscu i spróbować jeszcze raz, albo... wyjść do wingrozy. Podczas walki gromadzimy gotówkę plądrując zwłoki pokonanych przeciwników, napotykamy porzucone artefakty wspierające nas w boju i wreszcie regenerujemy siły, dzięki znajdowanym w pobliżu owocom. Nasza ekipa ma w swych szeregach dwóch herosów, jakich ofiarowała nam Atena. Nie ukrywam, że to najpotężniejsze jednostki w zespole i ich ochrona jest naszym świętym obowiązkiem. Możemy na samym początku zabawy wybrać dwóch gierojów z bogatej galerii szwarc-charakterów, przez co dotychczas bliżej nieznani delikwenci z kart mitologii stają się bardzo bliscy. Za zastosowanie tego rozwiązania należą się twórcom gry duże brawa.

Najważniejszą innowacją zastosowaną w tego typu produkcie jest użycie pełnego środowiska 3D z wszystkiego tego konsekwencjami. Możemy ustawiać kamerę pod dowolnym kątem, zoomować, obracać i wyczyniać inne cuda z polem walki. Zastosowanie engine'u 3D oprócz tych niewątpliwych zalet przyniosło jednak kilka wad, z których zasadniczą jest spora pikseloza. Dopiero po kilku próbach ustawisz tak kamerę, by wykonanie postaci nie kłuło w oczy. Walka i zarządzanie gierojami jest za to piekielnie proste i bardzo intuicyjne, przez co od strony technicznej „Invictus" nie stwarza jakichkolwiek problemów. Wartym wspomnienia jest patent z wynajmowaniem do drużyny następnych najemników za zdobyte podczas boju pieniądze. W ten sposób możemy dostosować naszą ekipę do wymogów pola walki. „Invictus PL" jest grą dość dobrą, lecz zabrakło jej ducha i pomysłu, chociażby nadciągającego z siłą tysiąca demonów „Majesty". Wydaje się, że produkt Interplay nie jest ani taki nowatorski, ani niezwyciężony, jak by wynikało z tytułu. **TRAITOR**

Za: Ciekawy temat, engine 3D, po polsku.

Przeciw: Niedociągnięcia graficzne, na dłuższą metę nieco monotonna.

Bardzo interesująca próba wprowadzenia engine'u 3D do świata RTS-ów. Niezbyt jednak udana. Czekamy na „Invictusa 2".

WERDYKT 69%

ALTERNATYWNE: Ancient Conquest

OT, NIEWIELKIE TO BĘDĄ SPRAWDZIANY. WYGONIENIE LICHA SIEDZĄCEGO W OPUSZCZONYM DWORZE, RAJD KU ZAPOMNIANYM SKARBOM , POSKROMIENIE SMOCZYDEŁ I UTOPCÓW CZY TEŻ ZDŁAWIENIE BUNTU ELFÓW. (GK 6/2000 84%)

Majesty

Konkurs GK

WYMIEŃ PRZYNAJMNIEJ TRZY BESTIE, JAKIE MOŻESZ SPOTKAĆ W ŚWIECIE „MAJESTY PL"?

NAGRODY:

- 10 GIER MAJESTY PL
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

FUNDATOR NAGRÓD

CDPROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0-22) 513-69-50

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „MAJESTY PL", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 LIPCA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE SIERPNIOWYM. POWODZENIA!

GUNSHIP!

Oryginalność wędruje do kosza, kiedy Hasbro wytacza z hangaru najnowszą część śmigłowcowej sagi autorstwa MicroProse. Ale za to ich kochamy!

NA TYM CD











Z kartą 3D grafika prezentuje się rewelacyjnie.

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.hasbro-interactive.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, 150 MB HD**

Tyle symulatorów śmigłowców i tak niewiele czasu. Bez względu na to, czy chcemy usiąść za sterami rosyjskiego KA-52 Hokum, czy też zostaniemy pierwszym, który wpakuje się najnowszym amerykańskim RAH-66 Comanche w zbocze jakiegoś nie posiadającego nawet nazwy wzgórza, zawsze znajdziemy jakąś pecetową grę, która zaspokoi wszelkie kaprysy miłośników wirników.

Wydaje się, że elementem decydującym o jakości symulatora śmigłowców nie jest fanatyczna dbałość o odwzorowanie najdrobniejszego nitu – kto zwraca na to uwagę? Nie chodzi też o akcelerowany najnowszymi technologiami krajobraz bitewny (chociaż to pomaga).



Najważniejsza jest ogólna „atmosfera" gry, a w szczególności odpowiednio szeroka i elastyczna linia pomiędzy skomplikowanym systemem sterowania i militarnym realizmem, którą można określić mianem „grywalności".

Na szczęście najnowsze wcielenie starej jak świat serii „Gunship" jest równie atrakcyjne w akcji, jak i pod względem wizualnym. Doskonale zaprojektowany – przypominający „Syndicate" od menu po trójwymiarowe modele wypełniające pola bitew pięciu kampanii – jest to symulator śmigłowca, który można dostosować do swoich wymagań. „Gunship!" charakteryzuje się dużą przyjaznością dla użytkownika, której czasami brakuje w produktach innych firm, dążących za wszelką cenę do tworzenia perfekcyjnej symulacji.

Chociaż do wyboru mamy tylko pięć opcji – Fly Now, Single Battle, Play Campaign, Options i Training – „Gunship!" oferuje niepowtarzalną atmosferę. Jeszcze zanim posadzimy nasz wirtualny tyłek w wirtualnym kokpicie, tętniący podkład muzyczny każe sądzić, że za chwilę znajdziemy się w filmie Jerry'ego Bruckheimera.

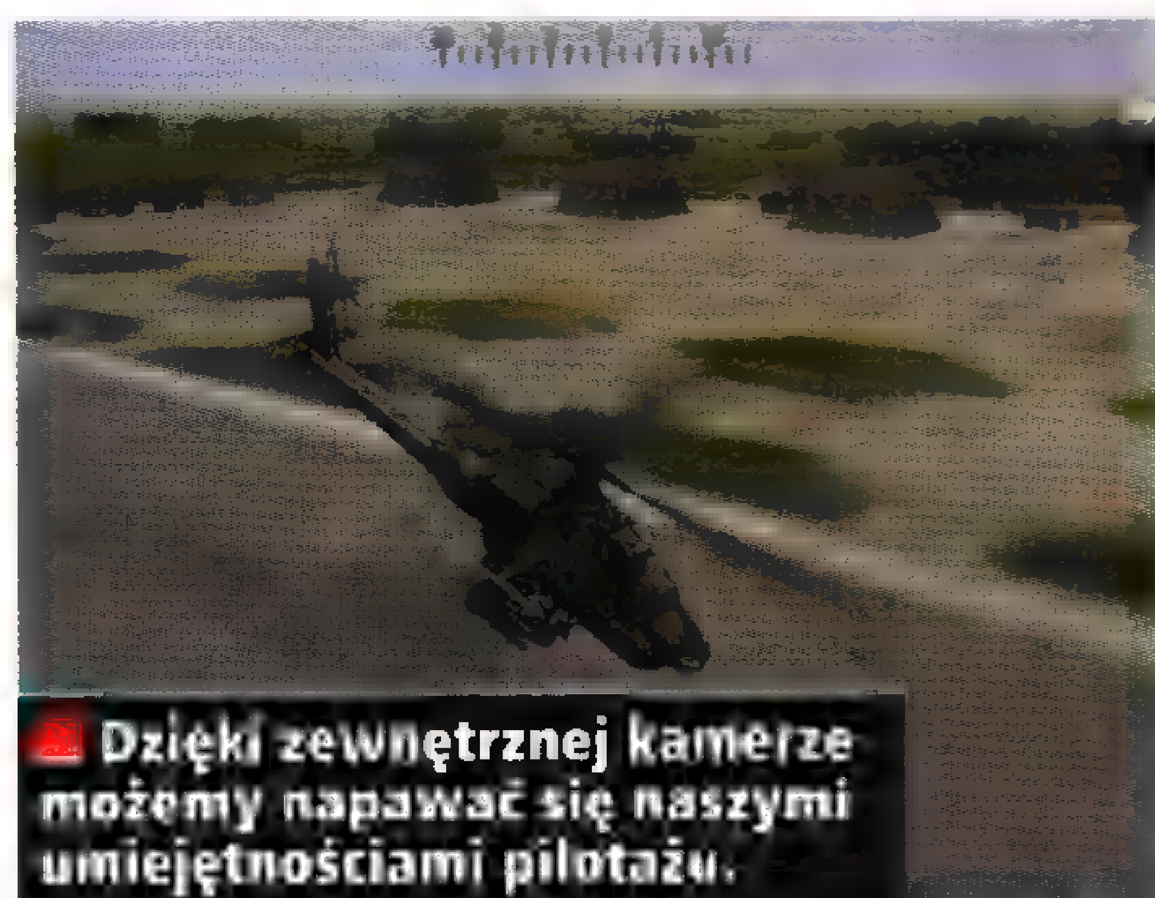
Ponieważ śmigłowce wykorzystują podwójny system sterowania (osobno regulujemy wznoszenie i wychyły oraz skręty), tryb szkoleniowy pozwala szybko zapoznać się z podstawami. Jednak w przeciwieństwie do innych symulatorów – na przykład „KA-52 Team Alligator" – w trybie szkoleniowym „Gunshipa!" brak interaktywnego treningu. Zamiast tego wyświetlony zostaje komunikat radzący przestudiowanie podręcznika. Tam możemy dowiedzieć się, który klawisz służy do czego, zanim przystąpimy do szkolenia nawigacyjnego i strzeleckiego na czterech, pozbawionych sztucznej inteligencji arenach treningowych.

Funkcja Basic Flight upraszcza system pilota-



Można pilotować jeden z czterech śmigłowców należących do obu stron zimnej wojny.





Dzięki zewnętrznej kamerze możemy napawać się naszymi umiejętnościami pilotażu.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Gunship!", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **PII 266, 32MB RAM, bez karty 3D**



Werdykt: Wygląda zupełnie przyzwoicie, ale rusza się ślamazarnie bez sprzętu potrafiącego go przyspieszyć.

Komputer Testowy: **PII 450, 64MB RAM, Voodoo3 (16MB RAM)**



Werdykt: „Gunship!" wygląda wspaniale, kiedy napędzany jest kartą z dużą ilością pamięci. Chodzi szybko i płynnie.

LATAJ I WALCZ (NOCĄ)

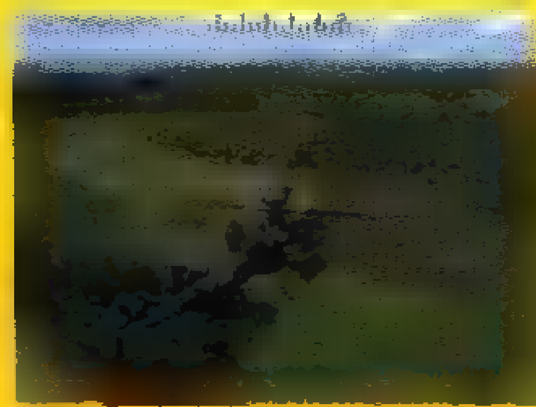
Noktowizyjny system Apacha oznacza, że lot w absolutnych ciemnościach nie nastręcza najmniejszych problemów. Bez względu na to, czy jesteśmy aktualnie pilotem czy też strzelcem, urządzenia na podczerwień pozwalają odnajdować, identyfikować i niszczyć cele jak w pełnym blasku dnia.. Zaprojektowane pod kątem zadań związanych z rolą wsparcia na polu bitwy, współczesne śmigłowce bojowe (jak większość samolotów szturmowych) są mniej wrażliwe na ostrzał w czasie misji nocnych. Większość misji w „Gunshipie!" rozgrywa się za dnia, ale ten brak militarnego realizmu wypływa z faktu, że jeżeli chodzi o grywalność, to lepiej walczy się w pełnym słońcu.



„Gunship!" wie, że piloci lubią oglądać siebie, heroicznie lecących na akcję.



Korzystając z generatora misji gracze mogą projektować najprzeróżniejsze misje.



Pola uprawne i doliny ustępują miejsca wzgórzom i zrujnowanym miasteczkom.



Grając jako strzelec pokładowy, można korzystać z zamontowanego HUD.

żu tak, że gra przypomina swoim charakterem zręcznościówkę, a z kolei tryb Realistic Flight stanowić będzie nie lada wyzwanie dla najbardziej wymagających weteranów symulatorów. Opcja Gunner pozwala szkolić się z perspektywy operatora uzbrojenia, podczas gdy trening strzelecki zapewnia odpowiednią ilość amunicji do karabinów maszynowych, niekierowanych rakiet i pocisków Hellfire. Zachęcani jesteśmy tym samym do wysadzania w powietrze wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu wzroku – drzew, farm i makiet czołgów.

Bez względu na to, czy zdecydujemy się na rozegranie jednej z oferowanych misji czy też pełnej kampanii, „Gunship!" imponuje swoją elastycznością. Chociaż gra oferuje zaledwie dwie pojedyncze misje, to jednak poręczny generator misji zapewni całe godziny zabawy przy konstruowaniu ciekawych starć. Jeżeli jednak zależy nam na większej głębi, tryb kampanii dostarczy tyle helikopterowych wyzwań, ile dusza zapragnie. W scenariuszach przedstawiających starcia rosyjskich i zachodnich pilotów, możemy latać nie tylko amerykańskim sprzętem, ale również maszynami z arsenałów Wielkiej Brytanii, Niemiec i Rosji. Mogąc poszczycić się 85 realistycznymi typami uzbrojenia i 114 różnymi pojazdami, „Gunship!" nie skąpi detali.

Co lepsze, lecąc dwumiejscowym śmigłowcem możemy w locie przesiadać się z fotela pilota na miejsce strzelca. Jeżeli to my sterujemy śmigłowcem, strzelec podaje nam nowe cele. Kiedy zaś znudzi nam się pilotowanie, możemy pobawić się w wyszukiwanie wroga, podczas gdy maszyną steruje komputer. Opcje multi-player pozwalają dwóm graczom lecieć tym samym śmigłowcem oraz prowadzić rozgrywkę w trybie kooperacji lub deathmatch. Jak widać i pod tym względem „Gunship!" ma wiele do zaoferowania.

„Nie lada wyzwanie dla najbardziej wymagających weteranów symulatorów"

Wydaje się jednak, że to nie oferujące połączenie sztywnej struktury misji i manipulowania sprzętem oraz zasobami kampanie, ale podstawowa opcja Fly Now, która w pełni prezentuje wszelkie zalety „Gunshipa!". Rzuceni w sam środek ekscytującej mini–wojny od razu przystępujemy do akcji biorąc aktywny udział w konflikcie, w którym siły lądowe toczą zażarty bój przy udziale wsparcia powietrznego. Doskonale odwzorowane krajobrazy bitewne kryją oddziały uzbrojonej w rakiety piechoty, patrolujące czołgi, baterie przeciwlotnicze itd. Wraz z kakofonią cyfrowej łączności, doskonałą grafiką 3D i szybką akcją, „Gunship!" to prawdziwa perełka. Chociaż brakuje mu niektórych szczegółów, które można znaleźć u konkurentów, to jednak połączenie ofensywnej i defensywnej taktyki, niezbędnej, aby utrzymać się przy życiu w krzyżowym ogniu. To wszystko sprawia, że warto zainteresować się tą grą.

„Gunship!" nie wytycza żadnych nowych granic w dziedzinie symulacji śmigłowców i brakuje mu kilku fajerwerków „KA–52 Team Alligator", ale nadrabia to wszystko atrakcyjnością, która rośnie w miarę grania. Tutaj tego nie uświadczysz.

DEAN EVANS

Za: Ładna grafika. Możliwość gry w trybie zręcznościowym i symulacyjnym.

Przeciw: Brak interaktywnego szkolenia, zbyt mały wybór misji.

Po opanowaniu systemu sterowania „Gunship!" powinien skusić wszystkich aspirujących pilotów śmigłowca.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE: Team Apache; KA–52 Team Alligator 83%

MARTIAN GOTHIC:

Właśnie przekroczyliśmy magiczną barierę roku 2000 i nic nie wskazuje na to, by nihilistyczne przepowiednie się sprawdziły.





Po wyjściu z komory dekontaminacyjnej czeka nas nie lada zaskoczenie.

- Wydawca: **Talonsoft/Take2**
- Producent: **Creative Reality**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.com.pl**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Oczywiście dla producentów gier skromne kilkadziesiąt lat nic nie znaczy i swoje apokaliptyczne wizje przeciągnęli co najmniej na setki lat w przyszłość. Tak jest i tym razem. Połączone siły Talonsoftu (ci panowie debiutują w tym charakterze) i Take 2 wzięły na swoje barki dość niewdzięczny ciężar dystrybuowania kolejnego produktu z cyklu „już za chwilę i Ty będziesz miał swojego zombie...".

Gdyby tylko nieszczęsna rasa ludzka wiedziała, ile sobie napyta biedy tak zwaną kolonizacją, nigdy nie wysunęłaby nosa poza Księżyc. Dość powiedzieć, że bardzo nam współczesne plany kolonizacji Czerwonej Planety nabrały realnych kształtów już na początku XXI wieku. Placówka badawcza bardzo szybko wypełniła lukę w wiedzy człekokształtnych na temat dziejów wielkiego, czerwonego olbrzyma, którego ktoś kiedyś nazwał Marsem. Ale niepokorny patron planety czuwał. W pewnym momencie stało się to, co jest pożywką autorów fantastyki naukowej – zerwana została łączność z placówką. Oczywiście, co się dzieje w takich momentach na Starej Planecie (pomijamy poetyckie określenie pożaru w burdelu.)... wysyła się kogoś, kto zdejmie kombinezon i osobiście otworzy tę puszkę Pandory. Tak też jest i w tym przypadku. Trzyosobowa misja ratunkowa przybywa na Marsa i zaczyna działać...

W tym momencie ktoś rzecz jasna musi dostać ataku serca, rozlać herbatę czy zebrać połajankę od staruszków – to o Was, Czytelnicy... pomożecie? Każda z postaci znajduje oddzielne windy prowadzące do podziemnych konstrukcji, w których mieści się główna baza. Zespół zostaje rozdzielony z własnej woli, bo każda z osób musi przejść przez komorę ciśnieniową w portalu wejściowym. Stało się... choć trzech zaprawionych w bojach ludzi tworzy spore zagrożenie, to technika wymaga, aby się rozdzielili. Teraz wizyta w tajemniczej bazie staje się dla każdego z nich osobistym dramatem.

Take2 do spółki z Talonsoftem wprowadzili nas w prawdziwe... bagno (i do tego marsjańskie). Oczywiście naszym żadaniem będzie jak najszybsze rozwiązanie zagadki milczącej bazy. Choć... chyba nie do końca. Dość powiedzieć, że na początku tylko jednemu z naszych gierojów uda się wyjść na korytarze i musi on jak najszybciej uruchomić drzwi ciśnieniowe w innych śluzach. Nim jednak dojdzie do wspólnego działania, każdy z nich musi samodzielnie przejść przez swoją część bazy. Już pierwsze minuty wyraźnie nakreślają charakter rozrywki. Na podłodze walają się gnijące i poszarpane szczątki dotychczasowych mieszkańców. Dzięki możliwości ich przeszukiwania, powoli zaczynamy zbierać kawałki tej układanki. Porzucone tu i ówdzie apteczki ratują nas w sytuacjach krytycznych, resztki rzeczy osobistych, zapiski, nagrania na podręcznych dyktafonach czy to, co pozostało z sieci komputerowej bazy, pchają akcję do przodu, bazując na niezwykle logicznych zagwozdkach, przy których tak charakterystyczne dla przygodówek „otwieranie drzwi kiełbasą" jest tylko mrocznym wspomnieniem. Co Wam teraz przychodzi do głowy? Wot, kolejny, choć nieco tylko trącający horrorem produkt quasi–przygodówkowy. Pomyłka!

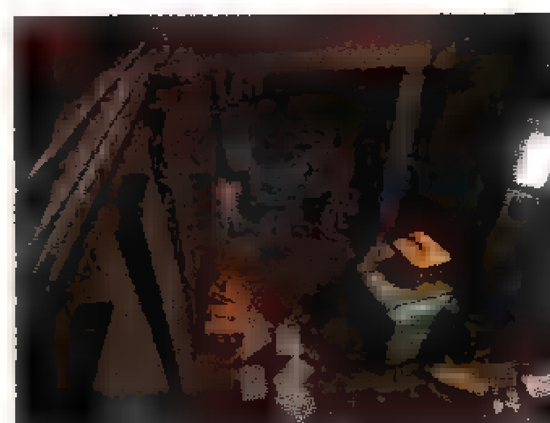




Oprawę graficzną „Martian Gothic" wykonano niezwykle staranie. Na tle wyrenderowanych wcześniej scenerii poruszają się trójwymiarowe postacie (coś na modłę „The Sims"). Nooo, a co to Państwu przypomina? „Discworld Noir"? Blisko... ale jeśli dodam, że zwłoki dawnych mieszkańców zaczynają wracać do życia i atakują! Konkluzja może być tylko jedna – kolejny klon „Resident Evil". Choć pojęcie klon może być tutaj nieco za mocne. Przede wszystkim przy produkcji tej gry brali udział skośnoocy ge-

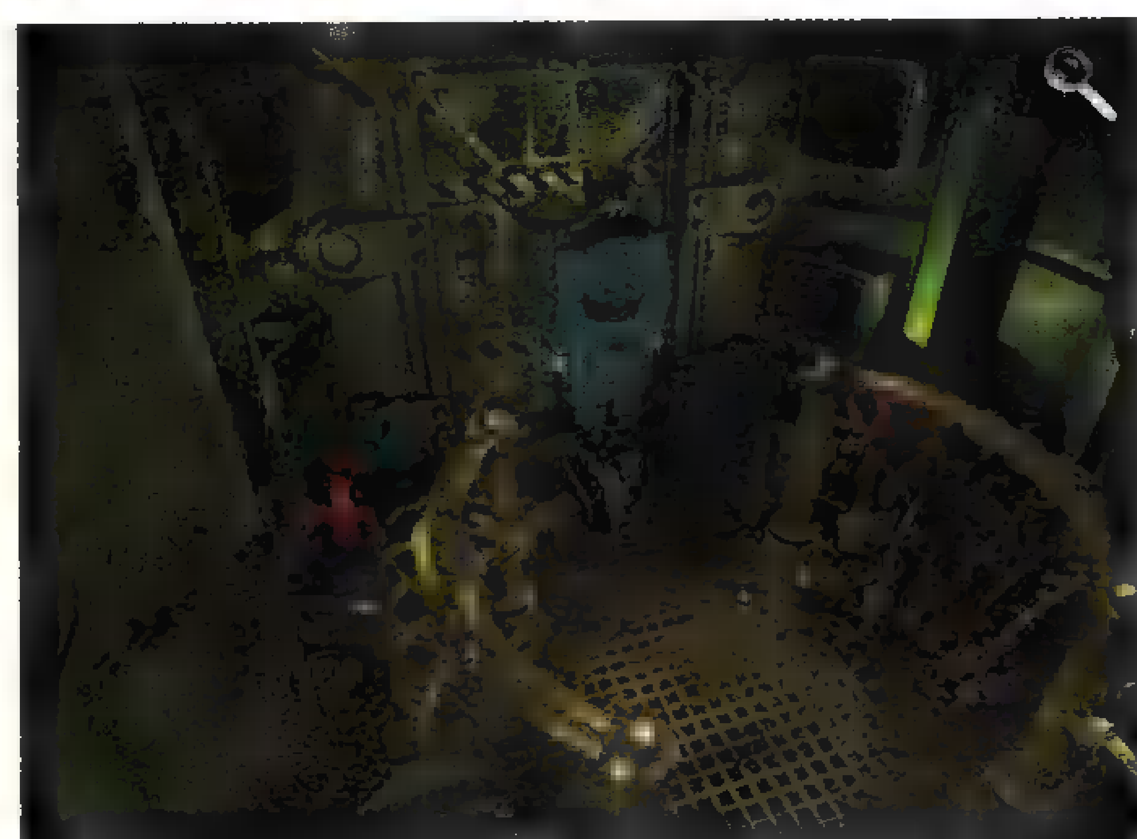
UNIFICATION





Zaraz łykniemy nieco azotu i spróbujemy włamać się do komputera bazy.





niusze, więc podobieństwo jest w pewien sposób wytłumaczalne. Cała zabawa nie polega tutaj tylko i wyłącznie na samotnym parciu naprzód, mierzeniu się z kolejnymi przeciwnikami. Działamy zespołowo. W każdej chwili możemy przełączyć się między poszczególnymi członkami grupy, przez co nie jesteśmy zmuszeni do porzucania napakowanego tak potrzebnym żelaziwem herosa, na rzecz nieokrzesanej pannicy – już to przerabialiśmy, czyż nie? To najistotniejsze novum. Każdy z członków zespołu ma inne umiejętności. Dowódca jest doskonałym żołnierzem o dużej wytrzymałości, drugi gieroj to technik, dzięki któremu systemy zabezpieczeń nie mają tajemnic, zaś pannica, którą ktoś tu dokoptował, opanowała podstawy biochemii. Jak z powyższego widać mamy dwóch wymiataczy i „część intelektualną". Ponieważ w bazie zamontowano system poczty pneumatycznej, nasi bohaterowie mogą sobie w odpowiednich pomieszczeniach przekazywać najistotniejsze gadżety. Radio daje względne poczucie bezpieczeństwa i możliwość komunikacji członków zespołu (piekielnie cenne przy wymianie wiedzy). Cała reszta jest przekleństwem... Leżące na korytarzach zwłoki potrafią z niewiadomych powodów powstać, strefowość bazy wymaga szperania w poszukiwaniu kluczy aktywujących przejście, elementy bazy zapadają się... Ładnie, nie?

Całość doskonale uzupełnia oprawa muzyczna współgrająca z wydarzeniami na ekranie, która krótkimi, rwącymi się samplami potrafi doprowadzić późną nocą każdego na próg załamania nerwowego. Dobrze wypadły też głosy głównych bohaterów, a możliwość włączenia napisów poważnie wesprze słabo znających angielski (twórcy „Gabriela Knighta 3" o tym zapomnieli).

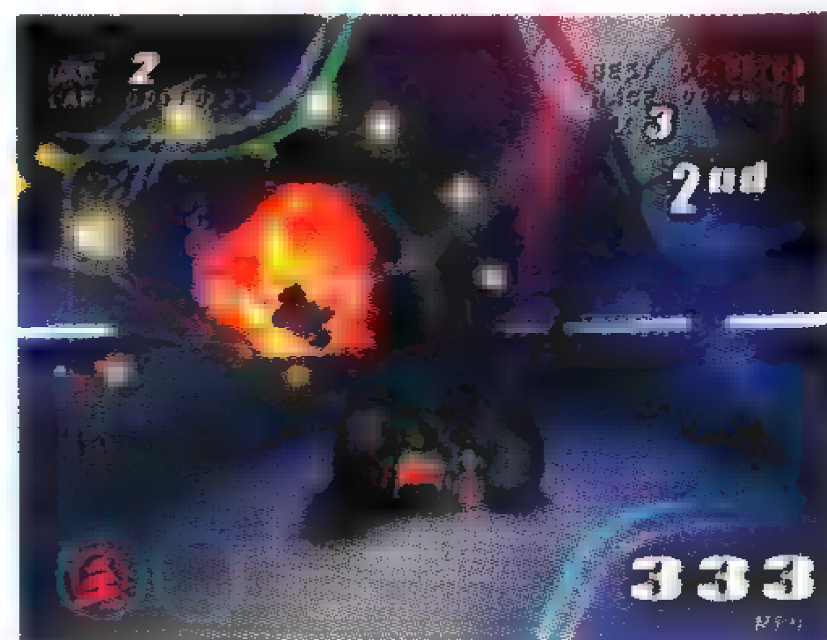
Całość prezentuje się naprawdę dobrze. Od strony graficznej przestała razić nas pikseloza tak charakterystyczna dla konwersji z PSX, jakim był PC-towy „RE". Logiczny i spójny system zagadek daje szerokie pole do popisu miłośnikom łamania głowy, zaś dźwięk jest.. khem... miłym... urozmaiceniem podczas rozgrywki. „Martian Gothic" ma jednak pewne wady. Podstawową jest – sejwowanie! Nie zawsze i nie wszędzie można je zrobić (błeeeee!). Drugą sprawą jest niedopracowanie ruchów prowadzonych przez gracza bohaterów – ucieczka przed zombie to zadanie wymagające żelaznych nerwów. Trzecią – gra jest zbyt krótka! Jeden krążek to stanowczo za mało! **TRAITOR**



Za: Intrygująca fabuła, wykonanie (zwłaszcza grafika).	*Nie odkrywcza, ale pasjonująca. Nie zachwyci, lecz zabawi przez wiele godzin.*	WERDYKT **82%**
Przeciw: Niedoróbki techniczne, brak sejwowania w dowolnym miejscu.		

ALTERNATYWNE ■ Nocturne ■ Resident Evil 2

ROLLCAGE STAGE II



Z tą grą jest zupełnie tak, jak z piękną, ale głupiutką panienką.



Grafika bywa momentami wymiatająca! Szkoda, że to jeden z nielicznych atutów gry.

Magia neonów, szybkie bryki, wielkie opony i dyndające nad torem reklamy. Kocham to!



- Wydawca: **Psygnosis**
- Producent: **ATD**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.com.pl www.rollcage-game.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Niby na początku wszystko wydaje się być w porządku. Wszystko ma na swoim miejscu, nasze męskie oczęta przyciąga swoim wyglądem i nie możemy przestać o niej myśleć. Ale wystarczy, że będziemy z nią chwilę przebywać, spróbujemy nawiązać kontakt i szybko przekonujemy się, że to jednak nie to...

Na początku pragnę przeprosić za powyższy wstęp wszystkie urażone feministki i proszę, aby nie przysyłały bomb na adres redakcji z dopiskiem „Dla Krzychoo'a". Ale to porównanie jak ulał pasuje do drugiej odsłony „Rollcage'a". Po odpaleniu gry naszym oczom ukazuje się menu, z dużą ilością opcji. Gdy w końcu zdecydujemy się na którąś, jesteśmy proszeni o wybór pojazdu i trasy. Po chwili widzimy już wspaniałą, wykorzystującą wszystkie możliwe, najlepsze efekty grafikę. Spektakularne oświetlenia, znakomite eksplozje, super-szczegółowe tekstury, wspaniale zróżnicowane otoczenie. Także steruje się bardzo prosto - pojazd bez chwili wahania poddaje się naszym rozkazom, nawet tym najmniej przemyślanym. Podczas wyścigu napotykamy na naszej drodze masę bonusów, które mogą albo przyspieszyć nasz pojazd, albo radykalnie spowolnić przeciwników, racząc nas przy tym widokiem pięknych kraks, którym towarzyszą przepiękne wybuchy. Następnie możemy wybrać sobie inną trasę, a także pojazd i znów doświadczamy równie pięknej, lecz jakże różnej grafiki i urzekającej prostoty obsługi. ALE...!

Zaraz, zaraz... coś tu jest nie tak. Włączamy coraz to nowe trasy, zbieramy te same bonusy, tak samo pokonujemy zakręty. Wybieramy inną



opcję, ale znów wszystko sprowadza się do tego samego. Dawno nie spotkałem równie dziwnego odczucia podczas pogrywania. Do jego określenia można spróbować użyć kilku wyrazów: monotonność, nuda, anemia, ślamazarność. Niby opcji jest bardzo dużo, ale co z tego, jeżeli każda z nich niczego nie wnosi - jedynie nudny i męczący wyścig. Cóż z tego, że w prawym-dolnym rogu ekranu widzimy oszałamiające wskazania prędkościomierza - 350, 400 mil na godzinę. Po przeliczeniu na nasz język, to mniej więcej 700 km/h, a z taką prędkością latają odrzutowce. A w „RSII" wrażenie jest takie, jakbyśmy jechali kilka razy wolniej. Może widzieli panowie programiści przepiękną „Star Wars Racer"? To była dopiero wspaniałość - przy doskonałej grafice, płynnej animacji, i potężnej ilości opcji oferowała masę atrakcji i co najciekawsze - ogromną prędkość, która powodowała, że nigdy nie chcieliśmy kończyć szaleńczego wyścigu. I nie jest to bynajmniej wina sprzętu, bo grałem na dość dobrym, na którym nawet „SW Racer" działał bez problemu .

Gra miałaby wielką szansę odnieść sukces, ale tylko wtedy, jeśli byłaby zdecydowanie bardziej dynamiczna, oferowała więcej atrakcji i nie powodowała zasypiania, już po krótkiej chwili grania. Jak mawiają - może następnym razem...?

KRZYCHOO

Za: Tylko grafika. No i ewentualnie sterowanie.

Przeciw: Nudna, monotonna, anemiczna, wtórna.

Wspaniała... Ale tylko dla cierpiących na bezsenność... Reszta z Was może zająć się czymś innym.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE
- Star Wars Racer 83%
- Wipeout 2097

PODSUMOWUJĄC WSZYSTKIE ZA I PRZECIW: „LEMINGI REWOLUCJA" TO BEZ WĄTPIENIA GRA WARTA GRZECHU, NIEWAŻNE ILE MASZ LAT. JEST ZABAWNA I MA NIEZŁĄ GRAFIKĘ, A DO TEGO NIESAMOWICIE WCIĄGA. (GK 6/2000 82%)



Konkurs GK

KTO TO JEST GŁÓWNYM PRZEŚLADOWCĄ PRZEUROCZYCH LEMMINGÓW?



FUNDATOR NAGRÓD
WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko Biała
tel. (0-18) 44-40-560

NAGRODY:

- 10 GIER „LEMMINGI REWOLUCJA"
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „LEMMINGI REWOLUCJA", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 15 LIPCA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE SIERPNIOWYM. POWODZENIA!

FORCE 21

Jest rok 2015. Profetyczne wizje konfliktu na skalę wojny światowej przybrały realne kształty. Nic nie jest w stanie zapobiec przelewowi krwi. Możesz jedynie wybrać, którą stronę konfliktu - Chiny czy USA - będziesz wspierał swoimi umiejętnościami.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Red Storm**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Optimus**
- Strona WWW: **www.optimus.com.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM**



Jak do tego doszło? Wystarczy obejrzeć Wiadomości lub przeczytać gazetę codzienną - właśnie jesteśmy świadkami tego procesu! Stany Zjednoczone opracowały skuteczną obronę przed atakami nuklearnymi, co całkowicie odsunęło groźbę konfliktu z użyciem takiej broni na rzecz środków konwencjonalnych. Jednocześnie Rosja pogrążyła się w chaosie.

O losach kraju zaczyna decydować mafia, pieniędzy brakuje na wszystko, począwszy od żołdu dla wojska, a skończywszy na wypłatach wynagrodzeń dla obywateli... Wykorzystując zręcznie tę sytuację, Chiny przeżywają prawdziwy boom gospodarczy. Na tym jednak się nie kończy - Makiaweliczne plany przywódców tego kraju sięgają dużo dalej niż zwycięstwo ekonomiczne. III wojna światowa rozpoczyna się od ataku na Kazachstan - kraj pełen cennych złóż ropy naftowej. Zachód interweniuje. Zakończenie tej historii masz napisać Ty...

„Force 21" jest połączeniem wielu gatunków: RTS-a, klasycznej strategii wojennej, a nawet częściowo symulacji. Rozgrywka może być przeprowadzona na dwa sposoby: z widoku spoza pojazdów (w tym trybie gracz ma największy wpływ na losy kolejnych potyczek, a co za tym idzie całej wojny) lub za pomocą mapy strategicznej, na której wskazuje się punkty docelowe dla maszerujących oddziałów. Najlepszą metodą jest stosowanie mapy strategicznej, w połączeniu z widokiem taktycznym w wypadku dojścia do bitwy. Cele kampanii są inne w zależności od wyboru strony - USA lub Chin. Oczywiście, służąc pod jedną flagą spotkasz się nie tylko z misjami typu „find and destroy". Czeka Cię 15 (w sumie dla obu stron 30) przeróżnych zadań, np. eskortowanie ważnych person, odbicie „naszych chłopców", utrzymanie pozycji bądź ochrona istotnych strategicznie budynków, tak więc na różnorodność zadań raczej nie można narzekać. Pokaźna jest również liczba dostępnych pojazdów. Po obu stronach można naliczyć blisko 90 wehikułów. Jednak w rzeczywistości jest ich około 40, co i tak jest liczbą dosyć pokaźną, uwzględniając zupełnie inne możliwości bojowe każdego z nich. Skąd ta rozbieżność? Otóż autorzy „Force 21" poszli na łatwiznę i umieścili po obu stronach konfliktu... te same typy jednostek! Dzięki temu w armii amerykańskiej możemy spotkać np. T-90 (sic!). Ten pomysł chyba nie jest najlepszy. Byłoby lepiej, gdyby jednostek było mniej, ale za to różniłby się one wyraźnie parametrami, a nie tylko kolorem maskowania. Z pewnością poprawiłoby to klimat gry. Jeśli już mówimy o nim, warto nadmienić, że autorzy postarali się w każdym calu oddać atmosferę służby wojskowej. Nie ma tam miejsca na dowcipy, a przekazywane rozkazy są bardzo ścisłe. Postarano się także o odpowiedni, wschodni akcent przełożonych przedstawiających nam nasze zadanie po stronie chińskiej. Również ciekawym pomysłem są mniej lub bardziej słynne cytaty takich znanych osób, jak Mao Tse Tung, Napoleon, Sun Tzy, Churchill, gen.Lee itp. przedstawiane przed rozpoczęciem każdej misji. Surowa, niemalże spartańska atmosfera „Force 21" niestety odbiła się także na grafice, która począwszy od topornych paneli, a skończywszy na ubogiej scenerii nie przedstawia się najlepiej. Oczywiście nie twierdzę, że każdemu musi to przeszkadzać. Ma to przecież swój urok, podobnie zresztą jak mały stopień skomplikowania całej rozgrywki. W końcu „Force 21" został dedykowany wszystkim tym, którzy służą bądź służyli w US Army.

NOIZZ





Za: Szybka, śmiercionośna i intuicyjna.

Przeciw: Zwodnicza i zbyt jednostajna.

Gra strategiczno-taktyczna, wyłącznie dla koneserów gatunku.

WERDYKT 71%

ALTERNATYWNE C&C Tiberian Sun **92%** Machines **80%**

CASE CLOSED

Jeśli naprawdę rajcują Cię przygody Herr Hopkirka lub dżentelmenów pokroju Colombo - zapraszamy!



- Wydawca: **Manacom**
- Producent: **David Sakadelis**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CODA**

Zaczynamy rozgrywkę jako detektyw mający na celu tylko jedno - odnalezienie winnego zbrodni, jaka wydarzyła się w pewnej willi na przedmieściu. Brzmi zachęcająco, czyż nie? Za to cała reszta po prostu odstrasza od zabawy na wszystkie możliwe sposoby. „Case Closed" nie jest niczym innym, jak tylko komputerową wersją znanej i u nas gry planszowej (w Polsce dystrybuowano ją bodajże pod nazwą „Detektyw").

Terenem akcji jest wspomniana wcześniej willa, zaś zadaniem gracza odnalezienie sprawcy, narzędzia zbrodni i jej motywu. Każdy z uczestników zabawy otrzymuje na samym początku kopertę, w której znajdują się dane dotyczące osób zupełnie niewinnych i przykładowe narzędzia, którymi z całą pewnością owej zbrodni nie popełniono. Ponieważ wszyscy z grających dostają swój „nienaruszalny" zestaw, a na środku planszy spoczywa tajemnicza koperta z kompletem danych mordercy, zadaniem gracza jest ustalić, jakimi „żelaznymi dowodami" dysponują konkurenci. W ten sposób ustala się parametry prawdziwego sprawcy i wygłasza się akt oskarżenia. Najdrobniejsza nieścisłość w jego formułowaniu powoduje, że oskarżyciel wylatuje z rozgrywki, zaś pozostali poznają jego dossier. W ten sposób prawdopodobieństwo schwytania prawdziwego mordercy rośnie. Jeśli do tego dodamy, że w poszczególnych pomieszczeniach znajdujemy różne przedmioty, które możemy wykreślić z listy potencjalnych narzędzi zbrodni, to cała zabawa zaczyna przypominać wielki wyścig po pomieszczeniach domu. Mimo tego gra daje kilogramy radochy. Przypominam sobie, że wiele lat temu spędziłem nad nią dziesiątki godzin wraz z kumplami z podwórka. Tyle plansza, co nowego umieszczono w wersję multimedialną?

Mówiąc szczerze, poza oprawą muzyczną - nic! Rzucamy kostką, wskazujemy pionowi reprezentującemu naszego gieroja docelowe miejsce, a ten rusza tam i... Może przeszukać pomieszczenie, ogłosić wyrok lub po prostu przesłuchać podejrzanych. W pierwszym przypadku wykorzystujemy system renderowanych animacji jako żywo przypominających stareńkiego „Mysta". Obrót o 90 stopni, zbliżenia na interesujące nas obiekty - wot, wsio! Co więcej, nie możemy obejrzeć wszystkiego, a tylko te rzeczy, które wywołują zmiany w wyglądzie kursora! Co ty na to Watsonie?

Gra od strony audio-wizualnej prezentuje się żenująco słabo. Brak płynnego oglądania dowolnych rzeczy w pokojach, siermiężność interfejsu i wręcz irytująca muzyczka wywołują ból zębów. Wniosek może być jeden - szczerze nie polecam! **TRAITOR**

Choć kryje w sobie potencjał, jest żenująco słaba.	WERDYKT **36%**



CHATKA MAŁOLATKA

- Wydawca: **Merlin Multimedia**
- Producent: **Merlin Multimedia**
- Cena: **125.00**
- Dystrybucja: **Merlin Multimedia**

Czy kojarzycie Studio Małych Form Filmowych Se-Ma-For? A pamiętacie „Reksia", „Bolka i Lolka" czy „Przygody kota Filemona"? Teraz łódzkie Studio Filmowe w kooperacji z Merlin Multimedia wychowuje kolejne pokolenie młodych Polaków. Zgodnie z „duchem czasów" postawiło na edukację i to nie byle jaką - na naukę języków obcych (konkretnie chodzi tu o angielski).

Obecnie obserwujemy wręcz potok produkcji multimedialnych, problem powstaje wtedy, kiedy nie wiadomo, co wybrać. I tu w sukurs przychodzi „Chatka Małolatka". Nazwa trochę przewrotna, jednak kryje w sobie wszelkie elementy charakterystyczne dla wszechobecnych gier. Jak w szkole, możemy „bić rekordy", by stać się językowym prymusem. Otrzymujemy oceny zgodne z poziomem zdobytej wiedzy od 1 do 6 oraz świadectwo ukończenia nauki, które możemy... wydrukować! Naszym nauczycielem, który daje wskazówki w multimedialnej zabawie jest śmieszny, rudowłosy jegomość o imieniu - Aleks. Aby rozpocząć edukację, musimy udać się do księgarni (bookshop). Jednak trzeba się nieźle nagimnastykować, by nie zboczyć gdzieś na wagary. Kuszą nas rozmaite wyposażenia budynku, przypominającego raczej chatkę Baby Jagi, niż przybytek rozkoszy naukowej. Jeśli jesteśmy wścibscy, nie od razu możemy zaspokoić nasz głód edukacji, a szkoda. Mamy do dyspozycji 4 zróżnicowane gry, łącznie 22 etapy, w trakcie których metodą wizualno-dźwiękową zostajemy wtajemniczani w arkana mowy angielskiej. Zasada działania we wszystkich zadaniach opiera się na tym samym. Musisz nauczyć się słówek przy użyciu magicznego słownika i pióra. Dopiero, gdy jesteś pewien, że wszystko już potrafisz, czas na sprawdzian. Cóż, jeśli chociaż trochę lubicie szkołę, nie zdziwi Was zapewne, że po ukończeniu każdej z 4 rozbudowanych gier, będziecie zmuszeni stanąć przed surową komisją egzaminacyjną. Życzę szczęścia podczas zdobywania świadectwa! **MADA**

C&C: WORLDWIDE WARFARE

Imperium „C&C" przeistoczyło się z zupełnie klasycznego dla naszej branży produktu w prawdziwe monstrum.



- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Westwood Studios**
- Cena: **109.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

I nic nie uświadomi tego odbiorcy lepiej niż fakt, że oto mamy przed sobą zamkniętą w klatce bestię. No, może to nie klatka, ale zwykła kartonowa kieszeń na osiem płyt... zaraz, powiedziałem osiem? Kurdeee... to miała być puenta.

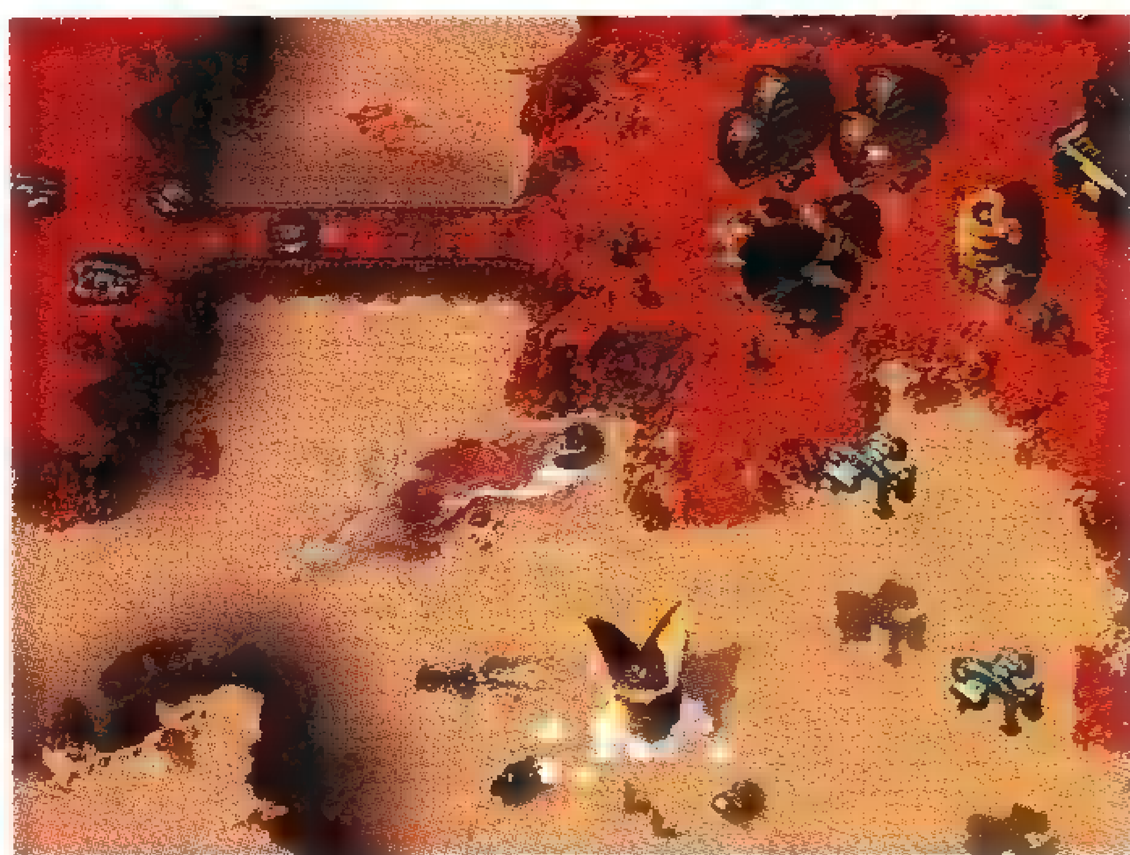
Spaliłem ten tekst, więc nie zostało mi nic innego, jak brnąć dalej. Westwood postanowił grubą kreską podkreślić to, co do tej pory uczynił w sprawie największego RTS-a wszech czasów. Krokiem milowym miało być wydanie „C&C:Tiberian Sun", więc tego produktu nie zobaczymy w serwowanym nam magapaku.



Poza tym jest tutaj wszystko. Od samego początku: klasyczny „Command&Conquer", niezwykle postępowy „Red Alert" i wreszcie wspaniałe dodatki, jak „Aftermath", „Counterstrike" i „Covert Operations". Brzmi piekielnie smakowicie, czyż nie? Uważni czytelnicy i wierni fani strategicznej sagi niewątpliwie dostrzegą pewną nieścisłość wkradającą się w poniższą recenzję. Ósma płyta zawiera mianowicie dema najnowszych części sagi, co w pewien sposób czyni owo zestawienie kompletnym. Trudno oceniać tego typu produkt w kategoriach, jakie przyjęliśmy zwykle stosować wobec wszelkich nowości. Ma on wybitnie okolicznościowy charakter i zapewne pomoże słabo zorientowanym w realiach sagi opanować chaos powstały po wydaniu takiej ilości produktów opatrzonych znakiem „Command&Conquer". Można by narzekać, że w zasadzie wszystkie umieszczone tutaj gry pachną myszką, ale za tego typu produktem należy postępować nad wyraz ostrożnie. Jego wielkim atutem jest zebranie w jednym miejscu wszystkiego co dotyczy „C&C". Mamy rzadką okazję do poznania zawiłości drzewa genealogicznego sagi z Westwood, możemy sycić się setkami misji zawartych na siedmiu płytach i wreszcie... z nowym zapałem rozkwasić kilka zadowolonych gęb z GDI czy NOD! Bo przecież po zakupieniu „C&C:WWW" nie pozostanie nam nic innego, jak ustawić go na półce obok „Tiberian Sun". I „Firestorma", rzecz jasna!

BLACK MAIL





DUNE 2000

■ Wydawca: **Electronic Arts**
■ Producent: **Westwood Studios**
■ Cena: **59.00**
■ Dystrybucja: **IM Group**

Arrakis, Diuna, pustynna planeta... Frank Herbert pisząc „Diunę" nie spodziewał się chyba, jaki sukces odniesie jego książka.

Na jej podstawie powstały dwie gry: „Dune" oraz „Dune 2". Ta druga, została uznana matką wszystkich strategii czasu rzeczywistego. W swoim czasie praktycznie każdy szanujący się gracz zagrywał się nią do upadłego. Dwa lata temu firma Westwood, wydała jej wznowioną wersję nazwaną, jakżeby inaczej - „Dune2000". Gra od razu została okrzyknięta największą chałą od czasu powstania Microsoftu (czy jest możliwe, że na Ziemi jest coś gorszego?). Teraz w serii Kolekcji Klasyki Komputerowej (KKK) wydawanej przez IM Group, do polskich graczy trafiło jej nowe wcielenie. Od razu napiszę, że gra nadal jest wielkim nieporozumieniem. „Dune2000" jest wierną kopią stareńkiej mamusi, jedyna zmiana to interfejs oraz grafika. Poza tym wszystko już można było zobaczyć w „Dune2". Począwszy od intra, a kończąc na misjach, całość jest wierną kopią leciwej już „Dune". Gra dosyć często wieszała się na moim kompie. Nie muszę chyba tłumaczyć, jakie może to być frustrujące? Rozumiem Westwood, że chcieli zarobić na nowe Ferrari, domy letniskowe, lecz dlaczego poprzez stworzenie tak słabego produktu?

Program ten mógłbym opisać w paru słowach, lecz cenzura nie dopuściłaby tekstu do druku, a Coreccta miałaby trudności ze znalezieniem większości słów w słownikach języka polskiego. Nauczyłem się jednego. Nie ufaj Jagdowi, kiedy wręczając Ci grę do recenzji jest uśmiechnięty (nie wróżę Ci dłuuugiej kariery, najmilszy, kche, kche... - dop. Jagd, uśmiechnięty, rzecz jasna). **CORMAN**

IMPERIALISM II

■ Wydawca: **Mindscape**
■ Producent: **SSI**
■ Cena: **69.00**
■ Dystrybucja: **Play-It**

Imperialism II przenosi nas w erę kolonizacji Nowego Świata i rozkwitu europejskich mocarstw. Będziemy mogli wcielić się w postacie formatu kardynała Richelieu, czy Karola I i... zaplanujemy nowy porządek świata. Gra obejmuje okres od 1500 do 1800 roku. Rozegranie tych 300 lat zajmuje wiele godzin, spędzonych na ciągłej eksploracji, handlu i wojnach.

Grę zaczynamy raczej skromnymi siłami. Posiadamy inżyniera, budowniczego i odkrywcę, a do tego jeszcze kilka okrętów i nieco surowców. Zaczynamy się rozbudowywać, nasi naukowcy pracują nad nowymi wynalazkami, a my w tym czasie zajmujemy się odkrywaniem Nowego Lądu. I tu małe rozczarowanie. Nie spodziewajcie się znajomych zarysów Ameryki. Nowe kontynenty generowane są losowo. W końcu ówcześni odkrywcy też nie mieli zielonego pojęcia, co znajdą po drugiej stronie, ale w takim razie, dlaczego nie mogę popłynąć na południe w kierunku Ameryki Południowej czy też Afryki? Są to małe drobiazgi, które stają się zupełnie nieistotne, gdy wybierzemy mapę generowaną przez komputer. Przejdźmy do kwestii technicznych. Gra chodzi już na P100 z 16 MB



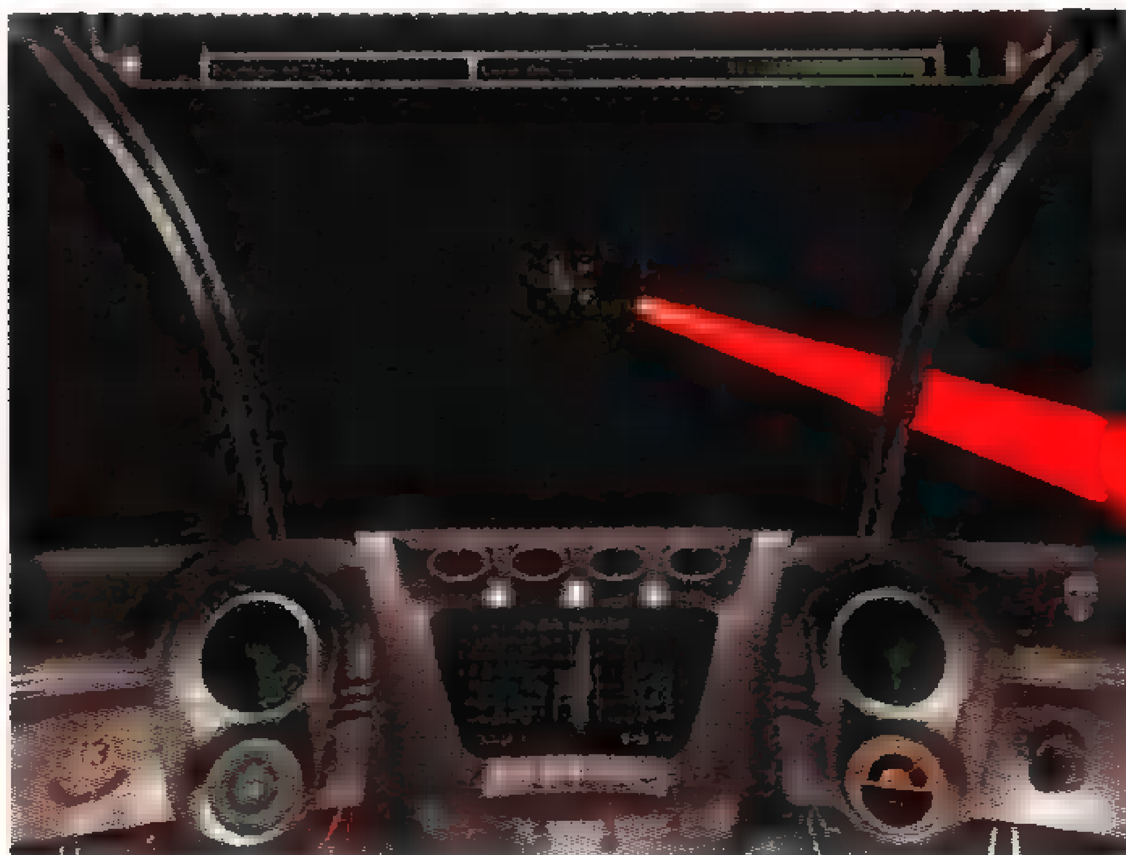
RAM-u. Oprawa graficzna jest w porządku i nie można jej nic zarzucić. Naszym podbojom towarzyszy miła muzyczka z epoki, o jej jakości świadczy to, że jest praktycznie niezauważalna. Tyle plusów, czas na to, co najbardziej nas zaboli. Jednym z najpoważniejszych mankamentów gry jest brak jakiejkolwiek instrukcji (w pudełku jest jedynie wkładka z „drzewkiem" wynalazków). Ratowanie się tutorialem też niewiele daje. Całość stoi jednakże na wysokim poziomie i domorośli stratedzy boleśnie odczują wyższość „kwarcowego" przeciwnika. Tę pozycję uważam za godną polecenia nie tylko dla fanatyków strategii, ale i dla tych, którzy uwielbiają zadawać pytania w stylu: „Co by było, gdyby...". „Imperialism" stawia przed graczem prawdziwe wyzwania, które docenią fani wieku pary i żelaza. **UFO**

X-COM: INTERCEPTOR

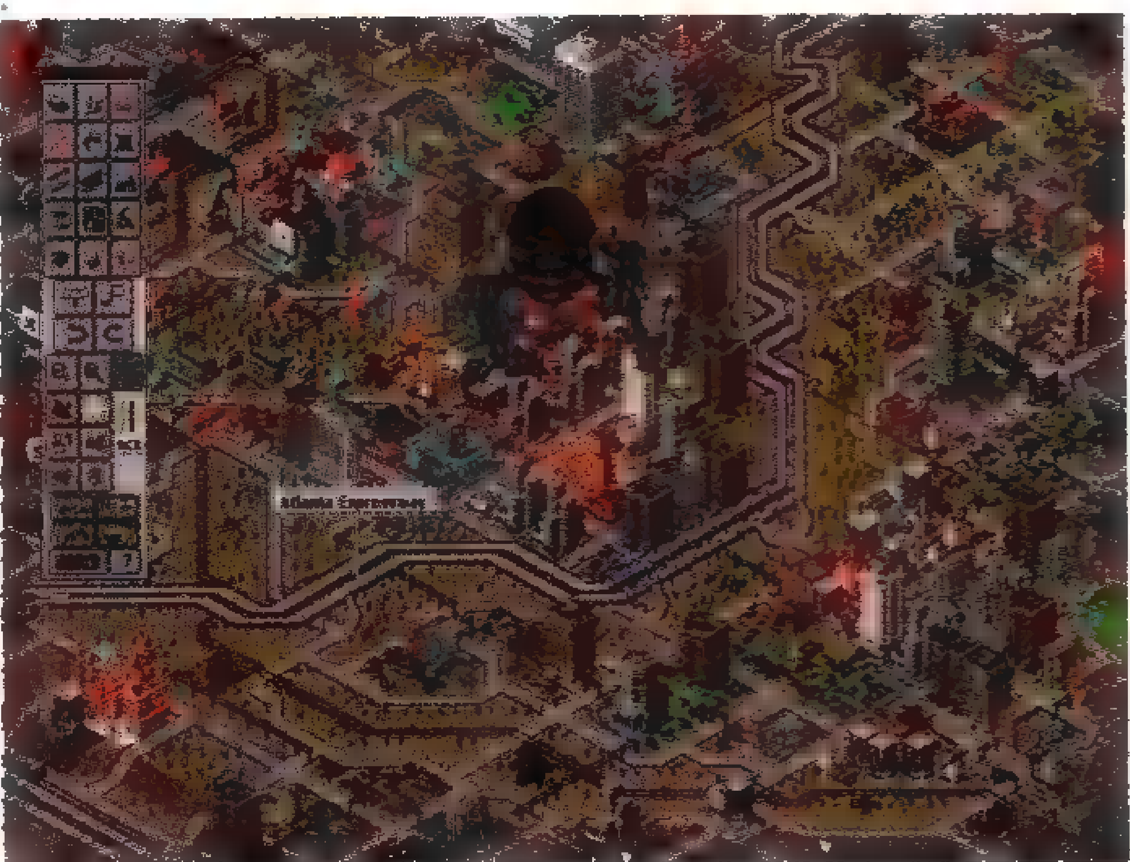
■ Wydawca: **MicroProse**
■ Producent: **MicroProse**
■ Cena: **39.90**
■ Dystrybucja: **CD-Projekt**

Co byś powiedział, gdyby pewnego pięknego poranka w Twoim progu stanął mały, zielony facecik i kazał Ci się wynosić? Jak zareagowałbyś na fakt, że nie jesteśmy jedyną inteligentną formą życia we wszechświecie? Czy walczyłbyś za wolność rodzaju ludzkiego, gdyby zaszła potrzeba?

Jeśli żywisz szczerą nienawiść do wszelkich obcych form życia, a jeszcze bardziej nie lubisz, kiedy jakaś paskuda zagraża Twojej dominacji w galaktyce, odpal „X-Com: Interceptor" i



spróbuj swych sił w walce z kosmicznym agresorem. Kolejna po „X-Com: Apocalipse" część serii MicroProse wnosi wiele innowacji do gatunku. Z jakim skutkiem? Z bardzo różnym... Przede wszystkim zrezygnowano z dużego nacisku na część strategiczną gry, na rzecz symulacji kosmicznego myśliwca. To akurat jeden z najsłabszych punktów programu. Nie chodzi mi nawet o baaardzo przeciętną oprawą graficzną, ale o sam przebieg walki. UFO jest tak szybkie i zwrotne, że trafienie wroga z działek lub - co gorsza - rakietą, jest niezwykle trudne. Mniej cierpliwi gracze (jak ja) szybko się zirytują. Dużo ciekawiej prezentuje się warstwa taktyczna programu. Prosty i wygodny interfejs zapewnia stałą kontrolę nad akcją. Teren Twoich zmagań to stosukowo niewielki kawałek kosmosu. Wraz z rozwojem akcji musisz prowadzić stałą ekspansję i zasiedlać nowe planety. Żeby nie było za łatwo, co chwilkę natykasz się na eskadry Obcych, którym będziesz musiał grzecznie i z pomocą wszelkich dostępnych środków wytłumaczyć, dlaczego nie powinni wchodzić Ci w drogę. Jak widać jestem dość pozytywnie nastawiony do „Interceptora" - przemyślany i nieskomplikowany interfejs, ciekawa fabuła rekompensują z nadmiarem niedoróbki trybu symulacji. Z pewnością nie jest to gra, dla której można zarywać noce, jednakże z pewnością dostarczy Ci nieco godziwej rozrywki. I o to chodzi. **FAZI**



SIM CITY 2000

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Maxis**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

Gdy do redakcji dotarła tajemnicza paczka, nie mogłem wytrzymać i myśląc, że w środku jest jakiś super extra hit, dorwałem ją i bez namysłu pobiegłem do domu.

Jakież było moje zdziwienie, gdy po otworzeniu przesyłki, w środku znalazłem gierę sprzed 6 lat, hmmm... Gra, o której tu piszę, to dawny hit Maxis, „SimCity2000". Stajemy się zarządcą małej, zapomnianej wioski lub wielkiego miasta w rozkwicie. Jego przyszłość zależy tylko od nas. Zadaniem gracza jest taka rozbudowa metropolii, aby była ona dochodowa. Robimy to poprzez stawianie fabryk, domów i sklepów oraz posterunków, przystanków autobusowych i innych budowli niezbędnych do życia przeciętnego Sima. Zadanie nie jest proste. Przeszkadzać nam bowiem będą huragany, powodzie i inne kataklizmy. Lecz jest to błahostka w porównaniu z brakiem funduszy w kasie miasta. Pieniądze bowiem, są po prostu najważniejsze. Bez nich, ani rusz. Gra w swoim czasie była super hiciorem, i coś z lat jej wspaniałości pozostało. Nie jest to grafika, ani muzyka, które są po prostu kiepskie (piksele wielkości okularów B. Gatesa), ale grywalność płynąca z gry. To satysfakcja, jakiej gracz doznaje, kiedy nowa inwestycja przynosi zyski.

„SimCity2000" mimo upływu czasu, nadal jest programem wyjątkowym. Nawet teraz, w dobie PIII, program może konkurować z niektórymi strategiami ekonomicznymi. Ma bardzo przejrzystą ideę, doskonałą prezentację graficzną i... po prostu oferuje dziesiątki godzin wyśmienitej zabawy przy tworzeniu własnej metropolii. Powiadam Wam... naprawdę warto ją kupić, zwłaszcza gdy jeszcze nigdy nie zetknęliście się z żadnym programem z rodziny SIM (wstyd, meine Herren!!!). **CORMAN**

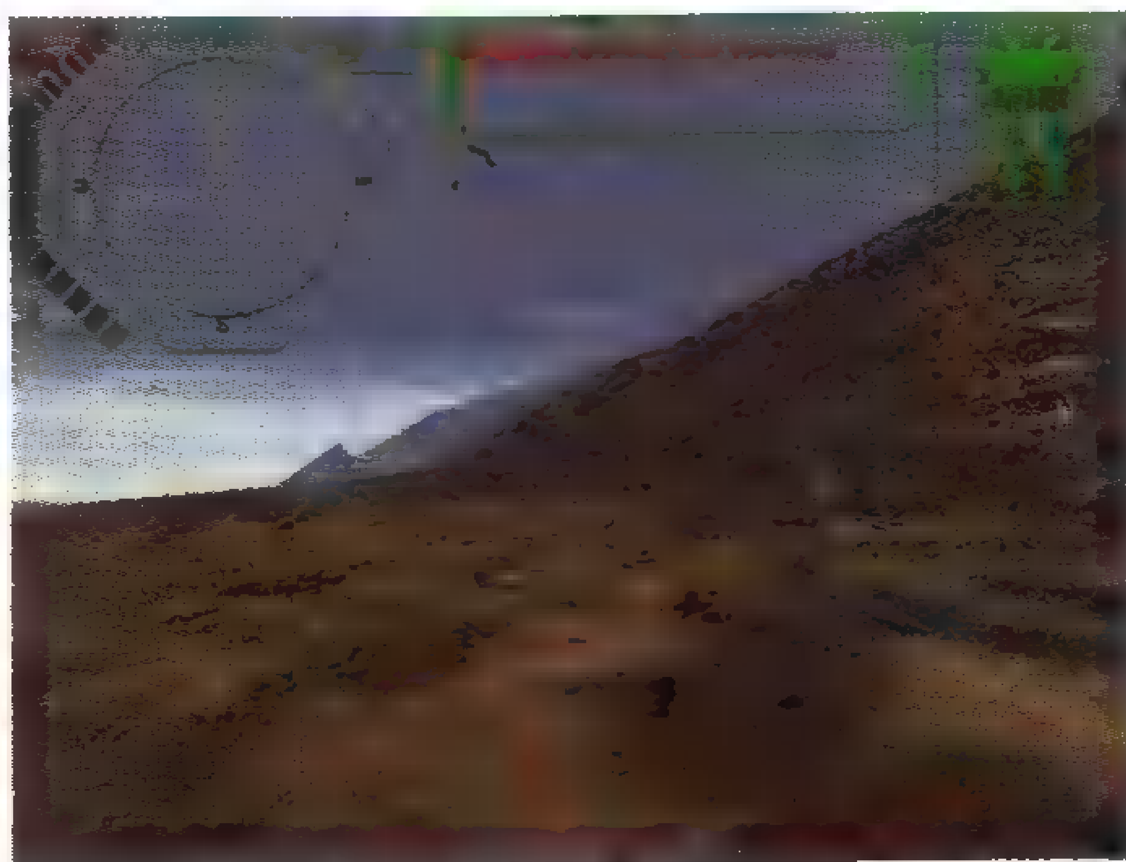


HEAVY GEAR

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Dream Pod 9**
- Cena: **49.00**
- Dystrybucja: **LEM**

Blisko trzy lata temu panowie z Dream Pod 9 postanowili stworzyć symulator ogromnego mecha. Dziś dzięki firmie LEM i jej serii Essential, mamy możliwość zapoznania się z tym hitem sprzed lat. Gra na pierwszy rzut oka wygląda dość ładnie (pamiętajmy, że nie jest ona pierwszej młodości), szczególnie gdy posiadamy 3Dfx'a.

Produkt prezentuje się całkiem sympatycznie, a i oprawie dźwiękowej nie można nic zarzucić. Muzyka odtwarzana w trakcie walki,



nie przeszkadza zbytnio, a dobiegające do nas dźwięki, również są bez zarzutu. Przejdźmy teraz do clou całej gry, czyli, o co tu właściwie chodzi? Pewnego dnia na planecie Terra Nova wybuchła wojna między siłami Północy a Południem. Przyczyny wojny nie są znane (pewnie z nudów), wszakże Ty Drogi Graczu wstąpiłeś w szeregi jednej ze stron i czekają Cię setki najróżniejszych misji. W praktyce wygląda to trochę inaczej. Pogrywa się dość przyjemnie przez pierwsze 2-3 godziny, a później... nuda. Jesteśmy wysyłani na coraz bardziej monotonne misje, postęp w wojnie jest mizerny i końca jej nie widać. Ja po 10 godzinach grania i przejściu około 100 misji, czułem się piekielnie znudzony. To niewątpliwie jedna z największych wad tego produktu, którą bardzo uwypuklił mijający czas.

Na szczęście istnieje możliwość dłubania przy mechu, można nawet zmieniać typy siłowników w rękach, ale i to po pewnym czasie wieje schematyzmem. Istnieje jeszcze tryb opowieści, gdzie wcielamy się w skórę doświadczonego pilota, ale wątpię, żeby mogło to w jakiś widoczny sposób uatrakcyjnić rozgrywkę. Ratuje to jedynie tych, którzy uwielbiają grzebanie w tonach statystyk i zakochani są w kreowaniu swej postaci na podobieństwo kosmicznych sag. To pozycja dla prawdziwych wymiataczy spod znaku mechów. Profani mogą odejść! **UFO**

DUKE NUKEM 3D

- Wydawca: **GT Interactive**
- Producent: **3D Realms**
- Cena: **49.00**
- Dystrybucja: **LEM**



Pamiętacie Duke'a? Jeśli nie, to w oczekiwaniu na „Duke Nuke Forever" możecie zapoznać się z jego wcześniejszymi przygodami.

W pudełku znajdują się dwa kompakty. Na pierwszym z nich jest oryginalny „książę" (od części pierwszej poczynając) i jeszcze kilka gier w wersji demonstracyjnej. Na drugim krążku znalazły się dwa dodatki: „Duke: It Out In D.C." oraz „Duke: Caribbean".

Duke wygląda jak wygląda, engine oparty jest na sprite'ach (jeśli nie wiecie, co to jest, to przypomnijcie sobie „Dooma", albo wyobraźcie sobie każdego potwora jako bitmapę). Jednak nie o wrażenia wizualne nam tu chodzi (wszakże gra ma już dobre 4 lata). Grywalność prezentuje się całkiem nieźle, co prawda nie jest to „Quake Arena", ale gra się bardzo przyjemnie (szczególnie na Karaibach). Duke wyposażony jest w całą masę uzbrojenia, od zwykłego podkutego buta poczynając, poprzez pistolet, strzelbę, a na wyrzutni rakiet kończąc. W wersji „plażowej" tytułowy bohater gania natomiast z pistoletem na wodę i tym podobnymi „zabawkami". Wygląda to całkiem zabawnie, szczególnie gdy strzelamy do potworów ubranych w kwieciste koszule. Gra w sieci również przebiega bez zakłóceń. Wystąpiły jednak małe trudności z jej odpaleniem - w końcu to epoka kwitnącego trybu DOS. Mimo naprawdę wielu miesięcy, jakie upłynęły od premiery tego wysłużonego staruszka, nawet najwięksi malkontenci muszą przyznać, że Duke trzyma się niezwykle dobrze, a jego nieodłączne cygaro w kąciku ust ciągle się tli...

Polecam tę grę każdemu miłośnikowi „księcia", który chce mieć wszystkie części przygód swojego bohatera, jak również tym wszystkim, którzy czekając na jego nową odsłonę (kiedy to wreszcie będzie?) chcą poznać wcześniejsze przygody Duke'a. **UFO**

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

GRAVIS XTERMINATOR

Coraz częściej do naszego starego blaszaka znaleźć można oporządzenie, które do tej pory nieodmiennie kojarzy się z konsolą. I bywa ono pożyteczne (nie jestem heretykiem!).

NOWOŚCI

■ W USA opatentowano projekt komputerowego rejestrowania i odtwarzania zapachów! Kto wie, może za moment będziemy mogli się „sycić" stęchłym zapachem lochu czy chłonąć woń skórzanej tapicerki. Mamy nadzieję, że autorzy projektu przewidzieli powstanie gier z gatunku „seek&destroy" z klimatycznym „zapachem napalmu o poranku".

■ Nikomu wcześniej nieznana firma Ardi wypuściła wersję demonstracyjną emulatora Maca, który... pracuje szybciej niż oryginał. Ciekawostką jest fakt, że producentowi udało się całkowicie ominąć problem Mac-owskich ROM-ów. Po prostu emulator posiada napisany przez nich system operacyjny i nie potrzebuje Mac OS. Kolejna bariera w emulacji zdjęta!

■ Nawet najwięksi się gryzą. Jest bardzo możliwe, że nVidia pozwie do sądu firmę ELSA, za zbyt wczesne wypuszczenie na rynek karty GeForce 2. Jak widać, nawet w świecie hardware'u panuje znana moda na „ciszę przed burzą".

■ Producent: **Gravis**
■ Dystrybucja: **Acco Polska**
■ Cena: **199.00**

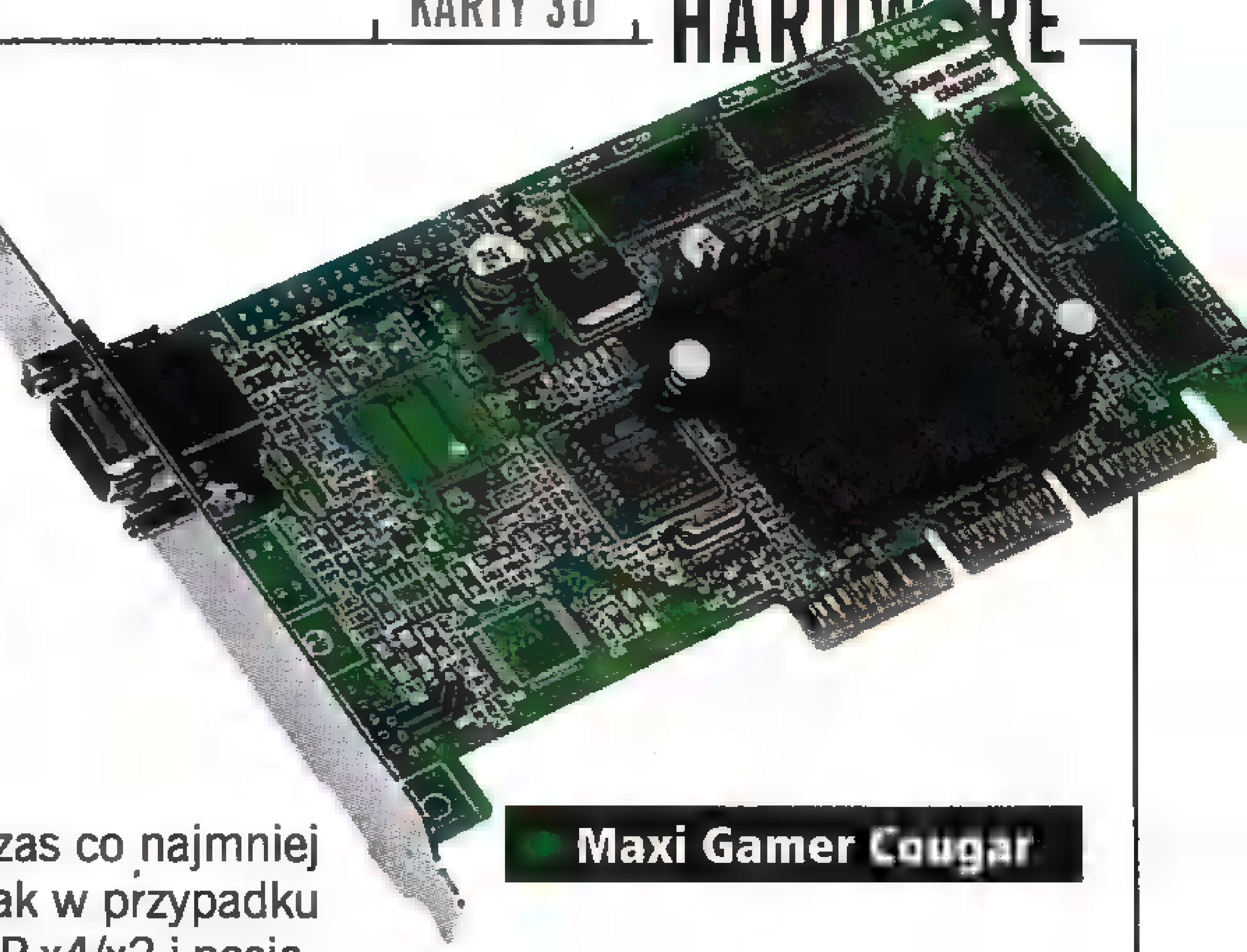
Mowa rzecz jasna o padach, które u naszych konsolowych przyjaciół (no, bez fraternizacji...) pełnią podstawowe funkcje, jakie u nas spełniają myszka i klawiatura. Oczywiście każde z tych zastosowań ma pewne wady, ale w pecetowym światku pad, jako narzędzie do zabawy z grami zagościł już jakiś czas temu.

Dzisiaj prezentujemy konstrukcję renomowanej na naszym rynku firmy Gravis. Po rewolucyjnych, choć nie uwieńczonych powodzeniem pomysłach z kartami dźwiękowymi, firma ta zajęła się produkcją peryferiów dla graczy. Pad Xterminator jest najlepszym chyba przykładem dokładności i perfekcji wykonania. Ma niezwykłe, jak na ten typ urządzenia właściwości. Przede wszystkim dzięki załączonym na kompakcie dedykowanym mu driverom można dowolnie programować wszystkie z dziewiętnastu (sic!) przycisków. Oddzielny program temu służący pozwala wyczyniać naprawdę niesamowite rzeczy. Ponieważ na padzie umieszczona jest także przepustnica (rzecz jasna nie jest tak wygodna jak „standardowy" drążek) i coś, co można nazwać ośmiokierunkowym wspomagaczem śmiało zastępującym klawiaturę numeryczną. Choć nie tylko - nawet miłośnicy FPP mogą ustawić dowolnie parametry broni czy funkcję obrotu głowy (widoku). Tuż obok umieszczono drążek symulujący joystick. Dzięki temu przyciskowi można doskonale wyczuć ruchy prowadzonego przez nas bohatera zręcznościówki. Najlepsze zostawiłem na koniec. Bardzo często zdarza się, że brakuje miejsca na podpięcie pada kumpla, z którym właśnie chcieliśmy się zmierzyć. Xterminator rozwiązuje tę kwestię bardzo szybko - na przewodzie połączeniowym znajduje się dodatkowe miejsce na wpięcie drugiego egzemplarza. Przelotowość końcówki i dopracowanie sterowników powodują, że w przeciwieństwie do wielu innych, podobnych produktów, Xterminator cechuje się większym współczynnikiem „user friendly". Dopiero próba skonfigurowania prawie dwudziestu przycisków unaocznia użytkownikowi z jakim monstrum ma do czynienia. Klawisze pozwalające np. zatrzymać grę w dowolnym momencie są wielkim ułatwieniem dla wszystkich maniaków zręcznościówek. Całe urządzenie zbudowano w bardzo ergonomiczny sposób, z wytrzymałego tworzywa, które przez ponad dwa tygodnie testów zdzierżyło nawet całonocne sesje w „FIFA 2000".

BLACK MAIL



EUFORIA 3D



Maxi Gamer Cougar

Za moment na rynku pojawi się najnowsze dziecko nVidii – GeForce2. W tym momencie należy się liczyć z nieuniknionym spadkiem cen obecnych na rynku układów.

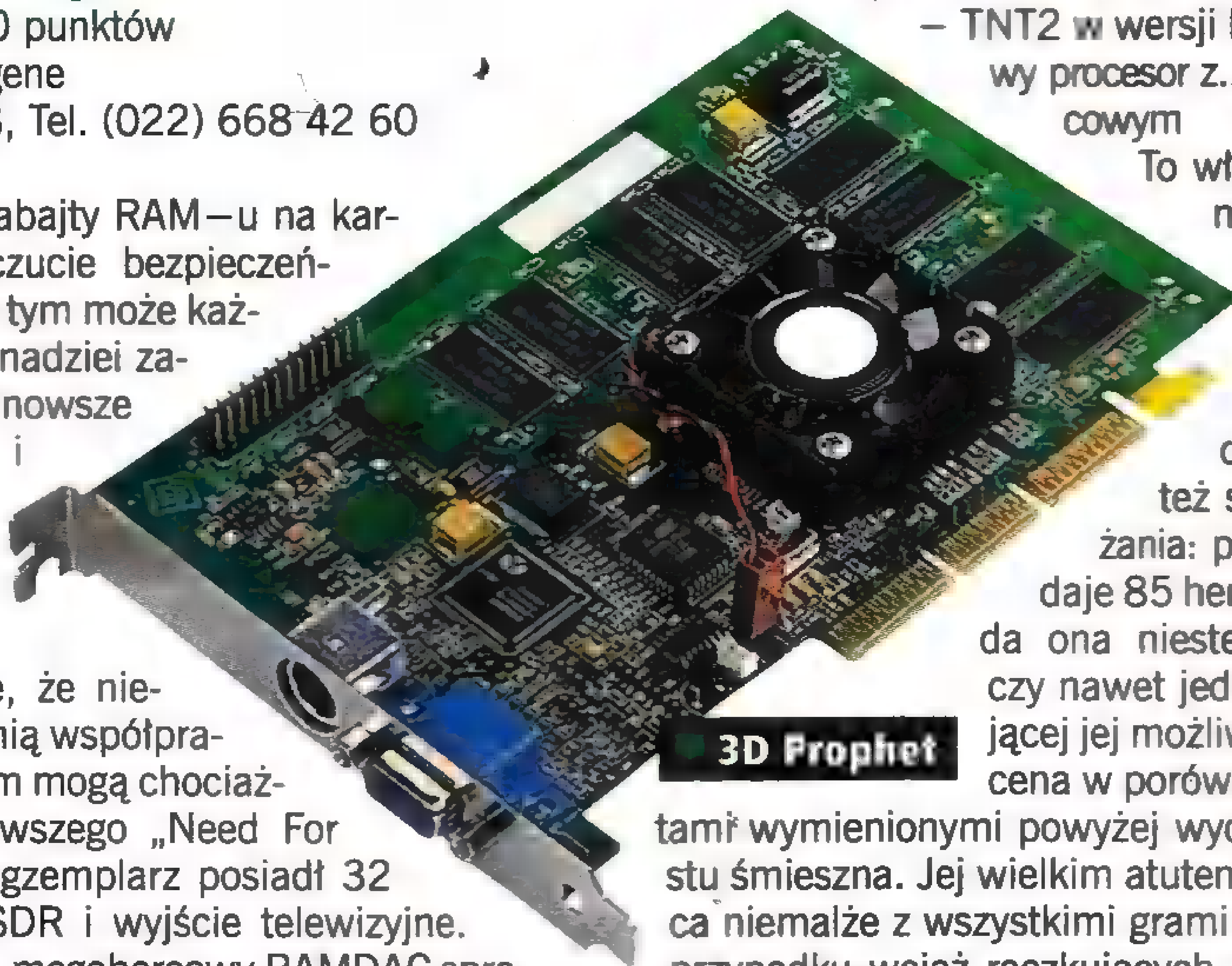
Może się więc zdarzyć, że Ci z Was, którzy jeszcze nie nabyli dopałki 3D (chwała ostatnim dinozaurom), lub Ci, którzy uciułali nieco grosza będą chcieli szybko zmienić pokładowe dopalacze. Poniżej prezentujemy krótką charakterystykę kilku najpopularniejszych na rynku układów, mając nadzieję, że uda Wam się z nich wybrać produkt, który na długie miesiące ukoi stargane niedopracowaniem engine'u nerwy.

Poniższe karty testowane były na następującej konfiguracji: Celeron 300A, 128 MB RAM, Win98.

GeForce 256 Powergene

3D Mark200: 2120 punktów
Producent: Powergene
Dystrybucja: BIOS, Tel. (022) 668 42 60
Cena: 1100.00

Trzydzieści dwa megabajty RAM–u na karcie dają złudne poczucie bezpieczeństwa. Przekonać się o tym może każdy, kto zaufa złudnej nadziei zainwestowania w najnowsze osiągnięcie techniki i zakupi ten produkt. Jego największą bolączką jest niedopracowanie sterowników, które powoduje, że niektóre z gier unikają z nią współpracy. Przekonać się o tym mogą chociażby właściciele najnowszego „Need For Speed". Testowany egzemplarz posiadł 32 MB RAM w wersji SDR i wyjście telewizyjne. Trzystu pięćdziesięciu megahercowy RAMDAC sprawował się bardzo dobrze i nie wymagał dodatkowego chłodzenia, które stanowi problem w przypadku produktów 3Dfxa, nie montującego na swych kartach wiatraczka. Teoretyczne osiągi karty to 15 milionów wielokątów na sekundę, lecz niedopracowanie układu powoduje, że w porównaniu z opisanym poniżej 3D Prophet prezentuje się słabiej. Sytuację ratuje dołączenie do produktu playera DVD (Win DVD) i dwóch gier w wersji zoptymalizowanej pod ten układ („Wargasm" i „Test Drive 5").



3D Prophet

3D Prophet

3DMark2000: 2398 punktów
Producent: Guillemont
Dystrybucja: Action, Tel.(022) 36-62-20
Cena: 878.00

W zasadzie wydawać by się mogło, że poniższy produkt jest lustrzanym odbiciem wyżej wymienionego Powergene. 256–bitowy rendering wraz z 350 megahercowym RAMDAC–iem daje w efekcie ponad 480 milionów pikseli na sekundę, co jest wynikiem bardzo dobrym. Najciekawiej wygląda sprawa odświeżania obrazu, które w przypadku tej karty wynosi 75 herców przy wręcz gargantuicznej rozdzielczości 2048x1536 punktów. Jak podaje sam producent, najlepiej posługiwać się wówczas co najmniej 24 calowym monitorem. Podobnie jak w przypadku Powergene karta działa na szynie AGP x4/x2 i posiada wyjście wideo. Jej większą wydajność należy uzasadnić lepszymi sterownikami i układami pamięci.

Maxi Gamer Cougar

3DMark2000: 1123 punkty
Producent: Guillemont
Dystrybucja: Action, Tel. (022) 36-62-20
Cena: 694.00

Kolejna karta mająca na pokładzie 32 megabajty RAM–u. Teraz jednak sercem układu jest dość leciwy, ale nadal popularny układ nVidii – TNT2 w wersji M64. 128 bitowy procesor z... 300 megahercowym RAMDAC–iem! To właśnie dzięki temu parametrowi udało się tej karcie osiągnąć niezły wynik. Całkiem dobrze wygląda też sprawa odświeżania: przy 1920x1200 daje 85 herców. Nie posiada ona niestety wyjścia TV, czy nawet jednej gry pokazującej jej możliwości, lecz za to cena w porównaniu z produktami wymienionymi powyżej wydaje się po prostu śmieszna. Jej wielkim atutem jest współpraca niemalże z wszystkimi grami na rynku, co w przypadku wciąż raczkujących GeForce'ów dla gracza jest najistotniejsze.

GeForce2

3DMark2000: nieznany
Producent: nVidia
Dystrybucja: nieznany
Cena: nieznana

W momencie, w którym piszę te słowa dostępne są tylko skromne informacje o debiutującym na rynku najnowszym układzie nVidii. GeForce 2 może stać się jednak przełomem, na który czekali nie tylko gracze. Karta ma mieć możliwość przeliczenia 1,6 gigateksela na sekundę, co w porównaniu z klasycznym GeForcem daje przyrost prawie o 300%! Pamięć nowych kart ma pracować z częstotliwością 333 Mhz, co przy sygnalizowanej ilości 32 MB wskazuje drogę, którą obrała nVidia. W przeciwieństwie do 3Dfxa ważniejszy będzie transfer danych, niż ilość pamięci na pokładzie. Ciekawe tylko jak będzie wyglądała kompatybilność?

Za miesiąc postaramy się powiedzieć Wam coś więcej o potworze ukrywającym się pod nazwą Creative 3D Blaster GeForce2 GTS.

Serdecznie dziękujemy firmom Action i Bios za wypożyczenie sprzętu do testowania. **BLACK MAIL**

NOWOŚCI

■ AMD w maju wypuściło na rynek nową odmianę swojego procesora. Układ o nazwie Thunderbird jest szybszy od wcześniejszych, ale w zasadzie pozostanie poza zasięgiem Polaka-składacza, gdyż jest niekompatybilny z najpopularniejszym chipsetem VIA KX133, który obsługuje procki made in AMD. Powrót do starszego AMD 750?

■ Miłośnicy MP3 będą musieli wziąć głęboki oddech. Amerykański sąd zatwierdził wyrok na najpopularniejszą witrynę propagującą w ten sposób wymianę i kolekcjonowanie muzyki, jednocześnie uznając roszczenia wielkich firm nagraniowych. To pierwszy, tak znaczący krok w kierunku unormowania praw producenckich w Sieci. Tylko co na to zsieciowani słuchacze?

■ Graczom zamierzającym w najbliższym czasie zakupić pierwsze karty z GeForce 2 dajemy pod rozwagę. Jak podają wiarygodne źródła wydajność układu osiągnie maksimum tylko wówczas, gdy zostanie wsprzęgnięty w układ z nowym procesorem. Zalecamy PIII lub Celeron 2. W przeciwnym wypadku nie ma co liczyć na wielką rewolucję.

■ Sieć górą! Nie dość, że nawet do tak hermetycznego na nowinki technologiczne świata, jak islam dotarło wreszcie, iż Sieć jest wielką pomocą, to od razu postanowiono iść na całość. Dubai zamierza do końca roku utworzyć strefę handlu internetowego wolną od podatków!

COMBOS a'la DVD

Powoli nadchodzi czas, gdy nawet najwięksi malkontenci będą musieli przyznać, że CD-ROM przeżywa obecnie swoją drugą młodość. Późną, ale jednak...

NOWOŚCI

■ O tym, że internet dopiero raczkuje, przekonać się mogą Ci, którym wpadły w ręce najnowsze specyfikacje technologiczne wynalazku firmy Lucent Technologies. Dzięki 320 kanałowemu systemowi optycznemu możliwe jest wykonywanie połączeń z prędkością... 800 GB na sekundę! Jak to już ktoś mądry przeliczył, jest to szybkość wystarczająca na przesłanie w ciągu sekundy ok. 400 filmów pełnometrażowych.

■ Asus wypuścił właśnie na rynek nową płytę główną o nazwie CUBX. Jest ona o tyle interesująca, że oparto ją na chipsecie Intela 440 BX. Zabudowano na płycie także dodatkowy kontroler obsługi dysków (UDMA 66). Dzięki temu rozwiązaniu można obsługiwać do ośmiu urządzeń IDE! Płyta przygotowana jest nie tylko do obsługi procesorów Intel Pentium III, ale także bardziej klasycznych (i o wiele tańszych) Celeronów. Przewidywana cena ok. 800 zł.

■ Każdy, komu prezentowany na naszych łamach Xterminator przypadł do gustu, proszony jest po zakupie o jak najwcześniejszy „wjazd" na eftep pod namiarem ftp.gravis.com. Czekają tam nowe sterowniki do niego.

■ Z rzeczy sieciowych warto zajrzeć na http://www.allegro.pl/static/2.html. Odbywa się tam internetowa aukcja używanego sprzętu. Można wylicytować naprawdę interesujące kwoty za oferowane tam rzeczy. Po ewentualnym wygraniu przetargu sprzęt przesyłany jest do naszego domu.

■ Producent: **Samsung**
■ Dystrybucja: **Action Tel.(022) 36-62-20**
■ Cena: **ok. 1000.00**

I wszystko wskazuje na to, że trzeciej nie będzie. A wszystko to za sprawą tego samego postępu technologicznego, jaki dokonał się w dziedzinie procesorów kilka lat temu. Przestały wystarczać dokładane megaherce i należało jak najszybciej znaleźć nową strukturę procesorów, zgodną z panującymi na rynku tendencjami.

Zapanowało Pentium, potem pojawiło się PentiumII, a tak naprawdę cała reszta pozostała ta sama. Jedną tych rzeczy, które znamy doskonale od kilku lat, a które niebawem odejdą do lamusa jest właśnie CD–ROM. Nadchodzi era DVD i najwyraźniej rewolucja ta wejdzie do naszego komputerowego światka kuchennymi drzwiami. To nie nowe gry pojawiające się na tym nośniku (można je chyba policzyć na palcach jednej ręki), ale zjawisko tzw. kina domowego w najbliższym czasie wyprze wysłużone cedeki.

Dzisiaj chcemy Wam przedstawić bardzo interesujący pack, w skład którego wchodzą nie tylko napęd DVD, ale także karta dekodująca, właściwe oprogramowanie i... prezent od producenta (o tym jednak na koniec). Sercem prezentowanego dzisiaj zestawu jest niewątpliwie napęd DVD marki Samsung (firmy, która jest ostatecznym dystrybutorem całości). Napęd typu ATAPI (podłączany więc przez klasyczną taśmę od hadeków) z ponad półmegowym buforem, nie sprawił nam podczas podłączania żadnych kłopotów. Podobne było zresztą z kartą wspierającą odtwarzanie filmów. Produkt o nazwie Realmagci Hollywood Plus ma za zadanie wspierać konwersję sygnału z napędu na słabszych maszynach, przez co ujmuje całą morderczą robotę procesorowi. Wraz z tymi urządzeniami producent załącza oprócz sterowników także program DVD Station, który w jego założeniach ma za zadanie nadzorowanie współpracą obu produktów. Dzięki niemu kalibracja obrazu i zarządzanie nim nie sprawia większych kłopotów. Realmagic wyposażony jest w wyjście dźwięku stereo, złącze S/P DIF i wyjście na telewizor lub monitor. Kartę montuje się w złączu PCI, szybko doinstalowuje sterowniki i... zapomina o jej istnieniu. Poszczególne elementy tej układanki tworzą naprawdę zwartą całość. W pudełku brakuje tylko kabla chinch, który musimy dokupić sami, by cieszyć się oglądaniem obrazu na czymś większy niż standardowy monitor 14 cali.

Napęd Samsunga to kawał porządnego sprzętu. Pracuje z prędkością 32x (w przypadku CD) i 6x (DVD) i nie zauważyliśmy podczas testów, aby jego osiągi szybkości odchodziły znacząco od podanych przez producenta wartości. Inną sprawą są pewne niedociągnięcia w przypadku korekcji błędów (tutaj na rynku bezapelacyjnie rządzi LG), więc należy bardzo dbać o płyty, które damy mu na „strawienie". Melomani będą zapewne zadowoleni wiedząc, że to urządzenie posiada cyfrowe wyjście audio, gwarantujące doskonały odbiór wrażeń dźwiękowych (oczywiście karta dźwiękowa musi posiadać podobne wyjście).

Kupując taki właśnie „combos", za wcale niemałe pieniądze możemy oczekiwać, że producent dołoży wszelkich starań, by nawet początkujący użytkownik od pierwszych chwil po włączeniu urządzenia mógł się nim sycić. Tak jest w istocie, bowiem poza kartą i napędem znajdziemy w opakowaniu także zestaw kilku gier i film! Wśród tytułów nas interesujących będzie anglojęzyczna wersja „Bladur's Gate DVD", a także „Madden NFL 99", „Descent; Freespace" i „Lander". W wersji klasycznej otrzymamy za to „Heavy Gear II" i „Heroes of Might & Magic III". Film zaś to „Telling Lies in America". Powyższe zestawienie wyraźnie preferuje klienta ukierunkowanego na granie, a dołożony film w zasadzie posłuży do przetestowania głównej roli napędu.

Na zakończenie muszę stwierdzić, że podchodziliśmy do tego bardzo pokaźnego zestawu z dużą wstrzemięźliwością. Montaż i bezproblemowa współpraca z kilkoma konfiguracjami udowodniły jednak, że znak firmy Samsung widniejący na pudełku może być rękojmią najwyższej jakości. Gdyby jeszcze nie ta cena...

Serdecznie dziękujemy firmie Action za wypożyczenie sprzętu do testowania. **JAGD 52**



Zestaw DVD Revolution

Multimedialna Rewolucja Francuska



www.guillemot.com

Joystick dla mistrzów





VGA TNT2 M64 plus sprzętowa edycja filmów video





Ge Force 2 GTS
Creme de la creme!





Zwycięzca testu CHIP'a.
Oficjalna licencja Ferrari

Official Licensed Product

DYSTRYBUTOR:



Informacja o [illegible] sprzedaży detalicznej uzyskasz w:

CENTRALA WARSZAWA
ul.Jana Kazimierza 46/54
01-248 Warszawa
tel. (0-22) 836 62 28, 877 06 12, 836 68 46, 836 00 96, 836 14 13, 817 28 94
fax (0-22) 877 06 20, 817 28 95
action@action.com.pl
www.action.com.pl

ODDZIAŁ KATOWICE
ul.Dąbrówki 10
40-081 Katowice
tel./fax (0-32) 253 00 58
www.action.katowice.pl

ODDZIAŁ KIELCE
ul.Zamkowa 3, [illegible]
25-009 Kielce
tel./fax (0-41) 344 50 00

ODDZIAŁ SZCZECIN
ul.Chmielewskiego 18
70-028 Szczecin
tel./fax (0-91) 482 48 58

ODDZIAŁ KRAKÓW
ul. [illegible]anska 9
[illegible] Kraków
[illegible] (0-12) [illegible] 07 05
fax (0-12) 266 [illegible] 40
action2@action.krakow.pl
www.action.krakow.pl

ODDZIAŁ OPOLE
ul.Wiejska 31
42-240 Opole
tel./fax (0-77) 451 00 35

ODDZIAŁ WROCŁAW
ul.Jesionowa 23/25
50-504 Wrocław
tel. (0-71) 364 73 10
fax (0-71) 364 76 41
www.action.wroc.pl

ODDZIAŁ POZNAŃ
ul.Krzywoustego 7
61-869 Poznań
tel. (0-61) 875 55 35
www.action.poznan.pl

ODDZIAŁ RADOM
ul.[illegible]
[illegible] Radom
tel./fax (0-48) [illegible]
[illegible]

PARTNERZY REGIONALNI:

BIAŁYSTOK: CD LAND s.c. tel. (0-85) 66 30 61, BYDGOSZCZ: COMP ART s.c. tel. (0-52) 345 52 63; P.W. RESET tel. (0-52) 320-05-20, CZĘSTOCHOWA: P.P.H.U. ENTERPRISE tel. (0-34) 365 62 96, GDAŃSK: AXEL COMPUTER s.c. tel. (0-58) 344 23 45, KIELCE: P.P.H.U. ELKOM s.c. (Staszów) tel. (0-15) 864 26 60, LUBLIN: RETURN s.c. tel. (0-81) 745 02 74; VICO s.c. tel. (0-81) 746 00 42, ŁÓDŹ: HERKULES PC COMPONENTS s.c. tel. (0-42) 676 02 06; SIRIUS COMPUTERS s.c. tel. (0-42) 630 31 71, OLSZTYN: SPRINT Sp. z o.o. tel. (0-89) 522 11 00; SYSTEM s.c. tel. (0-89) 534 99 38, PŁOCK: MESKOMP Sp. z o.o. tel. (0-24) [illegible] 86 52, POZNAŃ: BESTCOM PLUS s.c. tel. (0-61) 875 02 88, RZESZÓW: TOMTUS COMPUTER tel. (0-17) 852 66 06, TORUŃ: BITLAND tel. (0-56) 66 00 777; PULSAR SYSTEM tel. (0-56) 645 45 60; TRYTON s.c. tel. (0-56) 662 39 [illegible]

Sprzedaż promocyjna także w salonach EMPiK

EXPASZCZURY PREZENTUJĄ: THE BEST OF ANKIETA

Dziękujemy wszystkim respondentom za udział w ankiecie, wyniki są rewelacyjne. Natomiast teraz przedstawię Wam co ciekawsze odpowiedzi na co poniektóre pytania.

Gotowi? Zaczynamy! Na pytanko „Od kiedy kupujesz GK?": „Zawsze!", „Nie pamiętam!". Najsmakowitsze kąski udało mi się wyłowić w następujących zagadnieniach: „Jakie masz uwagi na temat GK?". Oto one: „Kody są za bardzo porozrzucane po stronach", „Żadne. Extra gazeta. Więcej stron i recenzji. Więcej z ostatniej chwili" (Jak widać, nie mamy tu uwag), „W Hardware dajcie opis jakiegoś CD-Romu, bo jakoś jeszcze żadnego nie widziałem" (W tym wieku? A gołą kobietę widziałeś?), „Nie mam uwag. Mogłoby być więcej Tipsów i kawałów" (Mogłoby), „ Krzyżówka, recenzje Czytelników" (Jasne, i jeszcze kącik kucharski i Jagd na golasa), „ Mało nowości, mało konkursów, mało tipsów" (Lubimy starocie, nie znosimy konkursów i tipsów), „Nie ma prezentów..." (Hmmm... Gry Prezentowe?), „Powinniście rozszerzyć dział Paszczury" (według życzenia, już go nie ma!), „Mniej reklam - więcej tipsów" (Ok., pod warunkiem, że znajdziemy tips na szmal bez ograniczeń), „NIE!" (Owszem jest taka gazeta), „Mało szczegółów" (Dużo Jagda), „Jesteście najlepszą gazetą o grach, jaką trzymałem w rękach..." (A umyłeś?), „Gazeta jest Cool!" (Co?), „Czasami ranicie moje uczucia..." (To Jagd jest bigamistą i lubi ptaszki), „Więcej recenzji o grach wyścigowych i przygodowych" (Indiana Jones i Gokarty), „Stały poziom recenzji, są do kitu" (Ale trzymamy poziom), „Zbyt mało danych o grach" (Od następnego numeru dodamy informacje o kochankach autorów gier), „ Nowości są bardzo nudne, a te komiksy, szkoda gadać" (Polecam zakup tygodnika „5 minut dla gosposi"), „Trochę oceny są za duże" (To wina składacza, teraz będą malusieńkie - 0,5 mm), „Powinniście pisać też o grach karcianych np. „Magic The Gathering" (A także poker, brydż i oczko), „Wasza gazeta jest super. Gdyby tylko była choć mała wzmianka o kinie" (Uwaga: KINO!, koniec wzmianki), „Głupie oceny" (bo się nie uczą), „Gry powinny mieć 130 stron, a Listy 4 strony" (Jagd jest za duży na tylko cztery strony), „Trochę za krótkie recenzje (mało długich)" (Co miałeś na myśli pisząc „długich"?), „Brak porządku, „pstrokato"" (W przygotowaniu edycja czarno-biała z cover-Milicjantem), „ Procentowy tryb ocen nie jest najlepszy, zmieńcie na np. od 0 do 10..." (A jaka jest różnica między 80% a 8? Wystarczy podzielić przez dziesięć), „Oceniajcie surowiej!!!" (Jagd to #@#@!!!), „Dopuki (oryginalna pisownia) nie dostanę pierwszej prenumeraty - nie mogę się wypowiadać" (To skąd masz, kurczę, ankietę? Poza tym czytam w tym „periodyku" w uwagach o CD: „ więcej XXX rzeczy..." - A to u nas były?). Na koniec świetna odpowiedź na pytanie „Jakie trzy pisma o grach są najpopularniejsze w Twoim środowisku?": „Te, które „Ja" zaprenumeruje" (doprawdy duże środowisko, a kto to jest „Ja"?).

Pozdrawiam Wasz HOT

W numerze 3/2000 przedstawiliśmy Ankietę, której odzew przekroczył nasze najśmielsze oczekiwania.
Nagrody: **Skaner PLUSTEK OPTICPRO 12000T** wygrał Marek Tomaszewski ze Sławna
FAXMODEM PENTAGRAM SHADOW wygrał Arkadiusz Besler z Tarnowskich Gór
GRY wylosowali: Hubert Szostak z Grzmiącej, Łukasz Skorupski ze Strzelina, Marcin Wasilewski z Piastowa, Tomasz Kozłowski z Wrocławia, Kamil Pluszczyński z Olecka, Marcin Horabik z Siedlec, Arkadiusz Nowicki z Pruszkowa, Łukasz Wójcik z Ostrowca Świętokrzyskiego, Arkadiusz Panaś z Gdańska, Dariusz Linda z Gubina, Emil Niemirol z Konina, Łukasz Zabłotny z Lubawy, Sebastian Panczek z Tychów, Marcin Janowski z Poznania, Marcin Orłowski z Warszawy.

E-CAFE W KINIE RELAX



Nie da się ukryć, że Internet coraz silniej wkracza w nasze codzienne życie. Zakupy w portalu Amazon.com stały się czymś równie naturalnym jak wizyta w pobliskim sklepie spożywczym.

Nie tak dawno temu dziwiliśmy się odwiedzając przy okazji targów ECTS Londyn, że w podziemiach stacji Victoria mieści się gigantyczna kafejka internetowa, gdzie przy kilkudziesięciu stanowiskach z płaskimi monitorami trwa ciągły ruch. Ludzie przysiadają na chwilę, aby przeczytać swą pocztę, porozmawiać ze znajomymi, czy odszukać w sieci potrzebne informacje.

Dziś takie miejsca, i to o równie wysokim standardzie, powstają również i w naszym kraju. Właśnie otwarto sieciową kawiarenkę „e-cafe" w popularnym warszawskim kinie Relax. Dzięki znakomitej lokalizacji w samym centrum miasta, każdy będzie mógł zajrzeć tam na chwilę, aby odsapnąć w przyjemnym wnętrzu od miejskiego hałasu, korzystając przy tym z dobrodziejstw światowej pajęczyny. E- cafe oferuje internautom szybkie łącze oraz jedenaście stanowisk wyposażonych w najnowszej generacji płaskie monitory firmy Sony (robią wrażenie!).

Atrakcyjne ceny pozwolą zarówno na błyskawiczne odczytanie poczty czy posłanie w świat kilku e-maili (kwadrans za 3,50 zł) jak i na długie serfowanie dla maniaków (2 godziny - 20 złotych). Znalezione w sieci informacje można będzie na miejscu wydrukować, zgrać na dyskietkę lub wypalić na płytkę CD. Dla chętnych jest też możliwość skorzystania ze skanera i kolorowego wydruku. W niedalekiej przyszłości będzie też można prawdopodobnie grać w gry sieciowe, ale jak twierdzi pani Eliza Amanowicz z firmy Echo-Cinema, będzie to uzależnione od zainteresowania klientów taką usługą.

Wszystkich naszych Czytelników ze stolicy i okolic zachęcamy do odwiedzenia e-cafe w kinie Relax (ul. Złota 8), tym bardziej, że dzięki zamieszczonemu obok kuponowi, swoistą „jazdę próbną" macie gwarantowaną za darmo.

PIOTRES

KUPON PROMOCYJNY e-cafe

Uwaga: Strefa Nieograniczonego Dostępu do Internetu
- 11 stanowisk komputerowych
- stałe łącze, gry
- możliwość drukowania
- skanowania i zgrywania danych na dyskietkach
- nagrywarka CD, płaskie monitory

Relax

Kawiarenka internetowa czynna codziennie 9.00-21.00
Warszawa kino Relax ul. Złota 8
www.echocinema.pl
www.relax.echocinema.pl



SUPER PROMOCJA!!!
Od 1 do 31 czerwca wystarczy przyjść z tym kuponem lub całym pismem, aby otrzymać 10 minut czasu internetowego gratis.

WIELCY RAZEM!

W światku gier zawrzało. Dwóch najstarszych i największych dystrybutorów gier w Polsce, IPS CG i Mirage Media połączyło się, w wyniku czego powstała nowa firma o nazwie IM Group. Ta informacja została ogłoszona na konferencji prasowej, która odbyła się 26 kwietnia w restauracji „Nautilius" - tej samej, która gościła Larę Croft podczas jej ubiegłorocznej wizyty w Polsce.

W sympatycznej i spokojnej atmosferze szefowie obu firm przedstawili ogólnie powody fuzji, politykę i plany na przyszłość połączonych firm. Decyzja ta podyktowana była wymogami i wyzwaniami rynku. Można powiedzieć, że jest to „małżeństwo z rozsądku". Udało się bowiem połączyć atrakcyjny katalog wydawniczy firmy Mirage z siłą dystrybucyjną IPS CG. Dzięki temu powstała bezdyskusyjnie największa i najbardziej licząca się w Polsce firma dystrybuująca gry komputerowe. IM Group będzie rozpowszechniać w Polsce gry swoich stałych kontrahentów, a więc: Electronic Arts, Eidos, 3DO, ale najprawdopodobniej po targach E3, oferta nowo powstałej firmy rozszerzona zostanie o nowych producentów gier i programów multimedialnych.



Na konferencji przedstawiono nowe logo, które będzie już funkcjonowało na równi ze starymi znakami graficznymi, poinformowano także o uruchomieniu w najbliższym czasie witryny internetowej www.imgroup.com.pl. IM Group oferować będzie gry komputerowe i produkty multimedialne na nośnikach CD do komputerów PC i konsol PlayStation. Zajmie się także dystrybucją w Polsce i za granicą gier powstałych w firmie Mirage Studio (to robocza nazwa wyodrębnionego z Mirage pionu, który zajmie się wyłącznie tworzeniem gier). Aktualnie trwają prace nad tytułami „Mortyr II", „Warhammer 40,000 Assassins" na PC i... GameBoya.

Jeśli choć część ambitnych planów, IM Group powiedzie się, to dla nas graczy komputerowych oznaczać to będzie nową jakość, która znajdzie odzwierciedlenie w zwiększonej ofercie wydawniczej, zróżnicowanych cenach produktów, korzystnym stosunkiem cen do jakości, a wreszcie większą ilością gier w pełni spolonizowanych.



Życzymy firmie IM Group dużo samozaparcia w realizacji tych celów na naszym trudnym rynku. **MAREK SUCHOCKI**

MESJASZ NIE NADSZEDŁ

Historia pełna jest fałszywych proroków, dyktatorów, naprawiaczy historii i chybionych przepowiedni jego końca. Nie brakowało też samozwańczych Mesjaszy obwieszczających Nowy Ład. Tak się dziwnie zbiegło, że niedawno niemal całą prasę komputerową obiegły reklamy zwiastujące nadejście „Mesjasza", a wydarzenie to określane mianem „Extra Gry" miało odmienić dotychczasowe oblicze rynku gier komputerowych w Polsce.

Inicjatorem przedsięwzięcia jest znana firma CD Projekt, która wpadła na pomysł rozpowszechniania gier kanałami dystrybucji prasy. Nie jest to zbytnio oryginalna idea na naszym rynku, bo już od dawna można w kioskach kupić grę komputerową z doklejoną do niej instrukcją udającą gazetę. Nowością miał być fakt, że w ramach projektu „Extra Gry" miały być sprzedawane produkty najwyższej klasy, a więc prawdziwe hity w cenie budgetów. Serię miał zainaugurować znakomity „Messiah" firmy Interplay, a jego cenę skalkulowano na 29,90 zł. Przypomnę, że takie produkty w normalnej dystrybucji kosztują w granicach 99-150 zł. Nikt przy zdrowych zmysłach, znający choć trochę realia rządzące rynkiem sprzedaży i dystrybucji gier komputerowych, nie powinien mieć złudzeń, że przy takich założeniach cały ten projekt nie jest możliwy do realizacji. Najgorsze jest to, że właśnie ludzie z branży, w większości redaktorzy gazet traktujących o grach komputerowych uwierzyli, że cuda jednak się zdarzają. Sprzeczne i kontrowersyjne wypowiedzi czy publikacje, które pojawiły się w mediach po konferencji prasowej CD Projektu, przedstawiające to samo wydarzenie w różnym świetle, świadczą o tym, że nie wszyscy przedstawiciele prasy, mają rozeznanie w branży, w której pracują. A o co tak naprawdę wydarzyło się 20 kwietnia w warszawskiej restauracji Venezia? Otóż tego dnia firma CD Projekt zorganizowała konferencję prasową, na której miały być ogłoszone plany związane z projektem „Extra Gra". Na wstępie opowiedziano grupie zebranych dziennikarzy o przesłankach i genezie projektu, podpierając go wspaniałymi ideami, jak dobro klientów i skuteczna (wreszcie) walka z piractwem. Kiedy już przedstawiono ogólne założenia, zrobiło się tak wspaniale i błogo, że aż trudno było uwierzyć, dlaczego tak późno ktoś wpadł na taki świetny pomysł. I wtedy padła wieść, która dosłownie znokautowała wszystkich. Gra „Messiah" nie ukaże się w projekcie „Extra Gra!". „Zostaliśmy poproszeni przez firmę Interplay od odstąpienia od tego projektu" - poinformował przedstawiciel CD Projektu. Spodziewałem się, że po takim wystąpieniu rozpęta się prawdziwa burza, tymczasem większość zebranych przyjęła to oświadczenie jak coś normalnego. Ot, tak zwyczajnie ktoś o coś poprosił, więc cały ogrom pracy, kupę forsy władowanej w reklamy i na pensje dla pracowników, można zwyczajnie wywalić do kosza, bo nagle w Interplayu ktoś miał taki kaprys! Bzdura! Oczywistym stało się, że właściwe powody cofnięcia „Messiaha" w „Extra Grze" były zupełnie inne. Nikomu jednak nie dociekał. Wygodniej było bezkrytycznie kupić tanią bajeczkę i wspólnie uderzyć w ton potępiający rzekomy lobbing konkurencyjnych firm dystrybucyjnych, które zwyczajnie chciały podłożyć świnię CD Projektowi, bo same nie były w stanie tak tanio sprzedawać... Taka przynajmniej klarowała się opinia pod koniec spotkania. Niestety, podobne opinie pojawiły się potem drukiem w niektórych poważnych gazetach, a w naszym małym i kompletnie zidiociałym światku gier po prostu zawrzało. Miał być „Messiah", nie będzie. Miała być „Extra Gra", będzie, ale z „Devil Inside", razem z grą z innej półki niż „Messiah". Premiera zapowiedziana jest na 15 czerwca, a gra ma być w polskiej wersji językowej. Czy jednak takie rozwiązanie usatysfakcjonuje zawiedzionych, którzy czekają na „Messiaha". Śmiem wątpić, a firmie CD Projekt odnoszącej ostatnio wielkie sukcesy, przyjdzie wypić piwo, które sama sobie nawarzyła. **MAREK SUCHOCKI**



PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #4/2000 ■ WERDYKT 86%

CZĘŚĆ PIERWSZA

SOLDIER OF FORTUNE

TIPS & TRICS

■ RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Naciśnij ESC i wpisz:
gothere - wybór poziomu
glowfist - zwiększ siłę ognia
gimmelife - 5 dodatkowych żyć
gimmelumz -5 dodatkowych „lumzów"

■ SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS
Podczas gry wpisz: !!##%%&&. Jeżeli zrobiłeś to poprawnie, na ekranie pojawi się miejsce do wpisywania kodów.

CTRL+T - wszystkie technologie
CTRL+ŚREDNIK - dodaje 10 do populacji zaznaczonego miasta
ALT+CTRL+C - odejmuje 1000 żywności
CTRL+\ - dodaje 1000 żywności
ALT+CTRL+X - zabiera 1000 ze skarbu
CTRL+C - dodaje 1000 do skarbu
ALT+CTRL+E - odejmuje 10 od reputacji
ALT+CTRL+R - dodaje 10 do reputacji
ALT+CTRL+K - odejmuje 20 zniszczeń od zaznaczonego budynku
ALT+CTRL+J - dodaje 20 zniszczeń do zaznaczonego budynku
CTRL+Z - szybkie budownnie
CTRL+J - punktacja ekonomiczna równa 0
CTRL+U - niewidzialny król
CTRL+D - 0 informacje o sztucznej inteligencji
CTRL+M - pełna mapa

Komandosi - to brzmi dumnie!

Miejsce na takich jak John Mullins zawsze znajdzie się na naszym pięknym świecie. Kto bowiem zapuści się w najczarniejsze zakątki terrorystycznych baz, byś Ty mógł codziennie wracając z pracy nachalnie wychłeptać kilka piw. Chcesz dostrzec miłe uroki wciśnięcia się w szatki tajnego komandosa, kiedy jedynym odgłosem, jaki słyszysz przez całe życie, to świst kuli nad głową? Nie ma sprawy. Wystarczy odpalić „Soldier Of Fortune". Gdybyś jednak miewał pewne problemy, zajrzyj do naszego szczegółowego poradnika. Pamiętaj - redaktorzy „Gier Komputerowych" polegają na Tobie! W końcu chce się obalić tych kilka piw po ciężkiej pańszczyźnie (bezalkoholowych oczywiście - i w tym miejscu charakterystyczna buźka).

Misja 1

Level 1: The Subway
Lokacja: Nowy Jork, metro.
Zadania: Znaleźć i schwytać Sabre.

- Zejdź schodami, na dole za rogiem czai się członek gangu - zdejmiesz go bez problemu korzystając z możliwości „lean'owania". Idź w dół kolejnymi schodami po prawej, a następnie skręć w lewo. Zabij szybko gangsterów. Na ziemi przy leżącym komandosie z oddziałów SWAT znajdziesz zbroję. Uważaj na ukrytego kolesia za drzwiami znajdującymi się za rozwalonym automatem. Najlepiej idąc w kierunku automatu stań do drzwi twarzą, a kiedy się otworzą, wpakuj kulkę między oczy przeciwnika.

- Kieruj się w głąb korytarza, za rogiem możesz zrobić idealny użytek z normalnego guna 9mm wychylając się i strzelając dwóm gangsterom w łeb.

- Schodząc ze schodów i skręcając w lewo dojdziesz do kolejnego zakrętu, za którym dostrzeżesz kasę z biletami. Wewnątrz tego pokoiku znajduje się co najmniej 3. przeciwników. Osobiście polecam podejść do kasy jak najbliżej, pistoletem rozwalić okno i wrzucić do środka C4. W ten sposób dostarczysz kolesiom „rozrywkowej" zabawy po uszy. Wskocz przez wybite okno do wewnątrz i przekręć dźwignię. Możesz, jeżeli wymaga tego sytuacja, skorzystać z apteczki.

- Za dopiero co otwartymi drzwiami ukrywa się koleś z shotgunem, bądź zatem ostrożny - szczególnie, iż dalej znajduje się jeszcze 5. kolejnych przeciwników.

- Uważaj na zasadzkę ustawioną na trzecich



schodach. Dwóch kolesi na samym dole i jeden ukryty za drzwiami w ścianie tylko czekają, aby odrąbać Ci łeb od reszty ciała. Kierując się w głąb korytarza dojdziesz do torów.

- Skocz na nie i idź na lewo. Dla ułatwienia podróży w mgle możesz skorzystać z noktowizora. Zabij na torach przeciwnika i idź dalej. Gdy dojdziesz do dziur w ścianach, szybko schowaj się w pierwszą napotkaną i odczekaj sekundkę. W przeciwnym wypadku czeka Ciebie romantyczna przejażdżka pod kołami metra. Druga dziura kryje w sobie bezdomnego, trzecia - gangstera, zaś czwarta, to dalszy etap gry.

- Kieruj się w głąb niszcząc przeciwników aż do spotkania z Hawkiem. Następnie z barierki wskocz na dach metra.

- Zabij trzech przeciwników na pociągu obok Ciebie i kolejnych, gdy metro już się zatrzyma. Sabre zbiegnie, a Hawk powiadomi Cię o kolejnych zadaniach. By zakończyć level czeka Cię jeszcze rozprawienie się z kilkoma żałosnymi śmiałkami.

Misja 2

Level 1: Uganda Train
Lokacja: Soroti, Uganda, pociąg.
Zadania: znaleźć i zniszczyć wszystkie rodzaje broni masowego rażenia.

- Zaczynasz na tyłach pociągu. Odwróć się i na drabince wejdź na górę wagonu. Niczym Tom Cruise z „Mission Imposible" skacz między nimi. Dotrzesz do pierwszego przeciwnika, którego zabicie nie powinno Ci sprawić większych kłopotów.

- Zejdź na dół, podejdź do drabinki, następnie wejdź na wagon. Przechodząc przez dwa wagony,





John Mullins ma naprawdę ciekawy żywot. A ja mam „SoF"!



zastrzel dwóch przeciwników wychodzących na spotkanie z trzeciego.

- Na kolejnym wagonie, tym razem niskim, za pudłami znajduje się troje przeciwników. Bardzo efektowny sposób na rozwiązanie problemu to wrzucenie obok nich flash-packu. Chwilowo oślepieni będą dla Ciebie łatwym kąskiem.

- W tym momencie nadleci helikopter. Nie staraj się wchodzić w linię jego ognia, kilka strzałów może Ci „zjeść" całą zbroję, zaś celna seria doprowadzić do przedterminowego odejścia na emeryturę. Shotgunem rozwalisz pudła, co umożliwi Ci przejście przez wagon z węglem do kolejnego pomieszczenia. Trzech przeciwników najlepiej błyskawicznie sprzątnąć mocarnym shotgunem. W wagonie tym oprócz amunicji po denatach znajdziesz również snajperkę.

- Nim ruszysz do kolejnego, zabij nadbiegającego przeciwnika oraz dwóch stojących. Przy użyciu snajperki możesz zestrzelić żołnierza, którego głowa wystaje zza pudeł.

- Po przejściu przez ten wagon znajdziesz się w następnym z dwoma rywalami. Rozpraw się z nimi w miarę możliwości jak najszybciej i przejdź dalej, gdyż nadlatujący helikopter będzie mógł Cię namierzyć i wyrządzić niemałe szkody.

- Następny wagon to już ostatni etap w grze. Przechodząc po krawędzi na jego lewą stronę znajdziemy drzwi. Otwórz je i zabij dwóch przeciwników. Już tylko rozwalenie zamka kraty dzieli Cię od skończenia drugiej misji.

Level 2: The Armory
Lokacja: Nowy Jork, księgarnia.
Zadania: skontaktuj się z Samem i przygotuj do następnej misji.



- Idź wzdłuż schodów, skręć w lewo. Dojdziesz do drzwi, przez które wejdziesz do księgarni.

- Przy kasie stoi Sam. Wciskając przy nim klawisz „Use" doprowadzi Cię do tajnego pomieszczenia. Tam spotkasz Hawka, który razem z Samem wprowadzi Cię w szczegóły następnej misji. Słuchaj ich zatem uważnie.

- Korzystając z komputera, poznasz cele misji oraz dostaniesz możliwość uzbrojenia się. Niezbędne w tym przypadku są: zbroja i granaty. Nad rodzajem uzbrojenia można by się zastanawiać, ja jednak stawiam na snajperkę, SMG oraz 44 Handguna.

- Po wciśnięciu klawisza „deploy" jedziesz do Kosova.

Misja 3

Level 1: Kosovo Sewers
Lokacja: Gracanica, Kosovo, podziemia.
Zadania: Znaleźć i zniszczyć „Queen Bee".

- Uważaj, bo gdy postawisz pierwsze kroki, zza muru wyskoczy dwóch rywali z miotaczami ognia. Nie powinni sprawić Ci żadnych kłopotów, ale dla bezpieczeństwa trzymaj ich na odległość.

- Dwa kolejne pokoje zawierają w sobie 4. przeciwników. W pierwszym dwaj ukrywają się za filarami, zaś w drugim rzucają granatami.

- Kieruj się w głąb ruin. Wychodząc z „podziemi" zaatakuje Cię dwóch przeciwników.

- Wejdź na górę (w miejsce, gdzie leży zgniły żołnierz), zabij przeciwnika, i udaj się drabinką na górę. Po drugiej stronie czeka na Ciebie Hawk, który rozkaże przekręcić zawór. Zrób jak mówi!

- Zejdź na dół i dalej przedzieraj się przez ruiny zabijając po drodze nieprzyjaciół. Miej się na baczności, gdyż przeciwnicy będą się pojawiać w miejscach, które już zwiedziłeś. Niektórzy będą atakować z zaskoczenia, wychylając się zza filarów i murów.

- W końcu dojdziesz do pokoju z zapasami. Wejdź w szczelinę, przejdź kawałek i dzięki drabince udaj się na górę. Ciężarówka odjedzie, a Ty będziesz mógł załatwić dwóch strażników. Jeżeli to Ci ułatwi grę, weź znajdujące się na skrzyniach granaty oraz C4.

- Wejdź po drabinie na górę, przekręć zawór. Na-

PODSTAWY:

1. Jak w „Quake 3 Arena", tak i w „Soldier of Fortune", sterowanie za pomocą myszki i klawiatury jest niezbędnym krokiem do przejścia gry. Oto moje rekomendowane ustawienie do gry w trybie single-player:
LPM (lewy przycisk myszy) - atak;
SHIFT - alternatywny atak;
PPM - przód;
A - strafe w lewo;
D - strafe w prawo;
S - tył;
Q - lean left (pochył w lewo);
E - lean right (pochył w prawo);
SPACJA - skok;
C - kucanie;
W - zmiana broni;
F - użycie;
CTRL - przeładowywanie broni;

2. Kiedy zaczynasz rozgrywkę, poważnie zastanów się nad poziomem trudności. Od trybu medium oprócz większej AI przeciwników, redukowana jest także dozwolona ilość save'owania;
3. Grając w trybie medium i wyższych, gdzie liczba save'ów jest ograniczona, zapisuj stan gry tylko w przypadkach naprawdę tego wymagających.
4. Każdy Twój ruch wydaje dźwięki. Nie zapominaj o tym. W „SOF" takie numery jak strzelanie w niebo, czy bezmyślne rzuty granatami, po prostu nie przechodzą - szybko zostaniesz dostrzeżony przez przeciwników, a oni już zadbają, byś nie wyszedł bez pamiątek w postaci ołowiu w brzuchu. Dlatego też oglądaj wskaźnik znajdujący się na dole Twojego HUD'a.
5. Wykorzystaj możliwość przeładowywania broni. W przerwach między zmaganiami z przeciwnikami oglądaj stan magazynka. Nie ma nic gorszego niż szarża na przeciwnika z nieprzeładowaną bronią.
6. „SOF" to pierwsza gra FPP, w której tak realistycznie oddany został model ciała. Wykorzystaj to. Strzelaj w nogi, aby zostawić przeciwnika w chwilowym bezruchu; w ręce - by wytrącić broń; najlepiej jednak w głowę - natychmiastowa śmierć.
7. Używaj opcji „lean" - czyli pochylania. Często stosuj dochodząc do zakrętu.
8. Niszcz skrzynie, często można w nich znaleźć przydatne apteczki, noktowizory, amunicje, granaty, czy nawet zbroje.
9. Snajperka to najlepsza broń w całej grze. Dzięki niej w cichy i bezpieczny sposób można przejść level niszcząc przeciwników z dystansu. Staraj się ją mieć w swoim arsenale jak najczęściej.

TIPS & TRICS

■ **STAR WARS FORCE COMMANDER**
Podwójne jednostki:
Jeżeli Twój transporter ulega zniszczeniu, usuń z niego jednostki w tym samym czasie gdy eksploduje. Jeżeli zrobiłeś to poprawnie, ta jednostka się podwoi.

■ **INTERSTATE '82**
Podczas gry naciśnij ESC i wpisz jeden z kodów poniżej. Po wpisaniu naciśnij ESC ponownie, żeby go aktywować:

CUDDLE - niezniszczalność dla pojazdu
HUGS - niezniszczalność dla przyjaznych pojazdów
SYRUP - zamraża wszystkie pojazdy sterowane przez komputer
CARESS - pełno amunicji
IMLAME - przeskoczenie misji
KISS - zniszczenie namierzonego pojazdu
LOVE - usuwa wszystkich przeciwników widocznych na radarze
NUKEME - samozniszczenie

■ **MESSIAH**
Podczas gry naciśnij ESC, a potem wpisz jeden z kodów poniżej:
ucantkillme - god mode (tylko dla Boba, nie dla nosiciela)
fleshnblood - wyłączenie god mode
braindead - wyłączenie sztucznej inteligencji
einstein - włączenie sztucznej inteligencji
icantsee - przeciwnicy nie widzą
icanseeu - przeciwnicy widzą
freezecam - zamraża kamerę
thawcam - odmraża kamerę
toohardforme - kończy bieżącą grę
charwireon - siatka postaci
charwireoff - wyłączenie siatki postaci
worldwireon - siatka otoczenia

stępnie zejdź na dół i kieruj się prawym korytarzem. Idź korytarzami (trzy raz prawo) aż dojdziesz do schodów, a następnie zejdź rozwaloną rurą na dół.

- Cały czas kieruj się korytarzami naprzód, niszcząc żołnierzy. Dojdziesz do dymiącej rury, strzel w nią (w szary, odróżniający się obszar), co umożliwi Ci dalszą wędrówkę. Wychodząc, wejdź w rozwaloną rurę i idź naprzód.

- Po tym jak John zorientuje się, że skrzynie są oznaczone nie serbskimi znakami, dojdziesz do kraty odsłaniającej pokój. W tej pozycji możesz rozwalić dwóch przeciwników.

- Kieruj się naprzód do pokoju. Tam wystarczy rozwalić kilku przeciwników, by szczęśliwie ukończyć ten level.

Level 2: Kosovo Town and Anti-Aircraft Gun
Lokacja: Gracanica, Kosovo, miasto.
Zadania: Znaleźć i zniszczyć działo.

- Akcja przenosi Cię tym razem do miasta. Zaczynasz w tunelu, wyjdź na zewnątrz, rozwal skrzynię (w której znajdziesz noktowizor) i po schodach wejdź na górę.

- Przejdź przez dziurę do miasta, po wyjściu z tunelu czeka aż dwóch żołnierzy, którzy przybiegną pod Twój celownik.

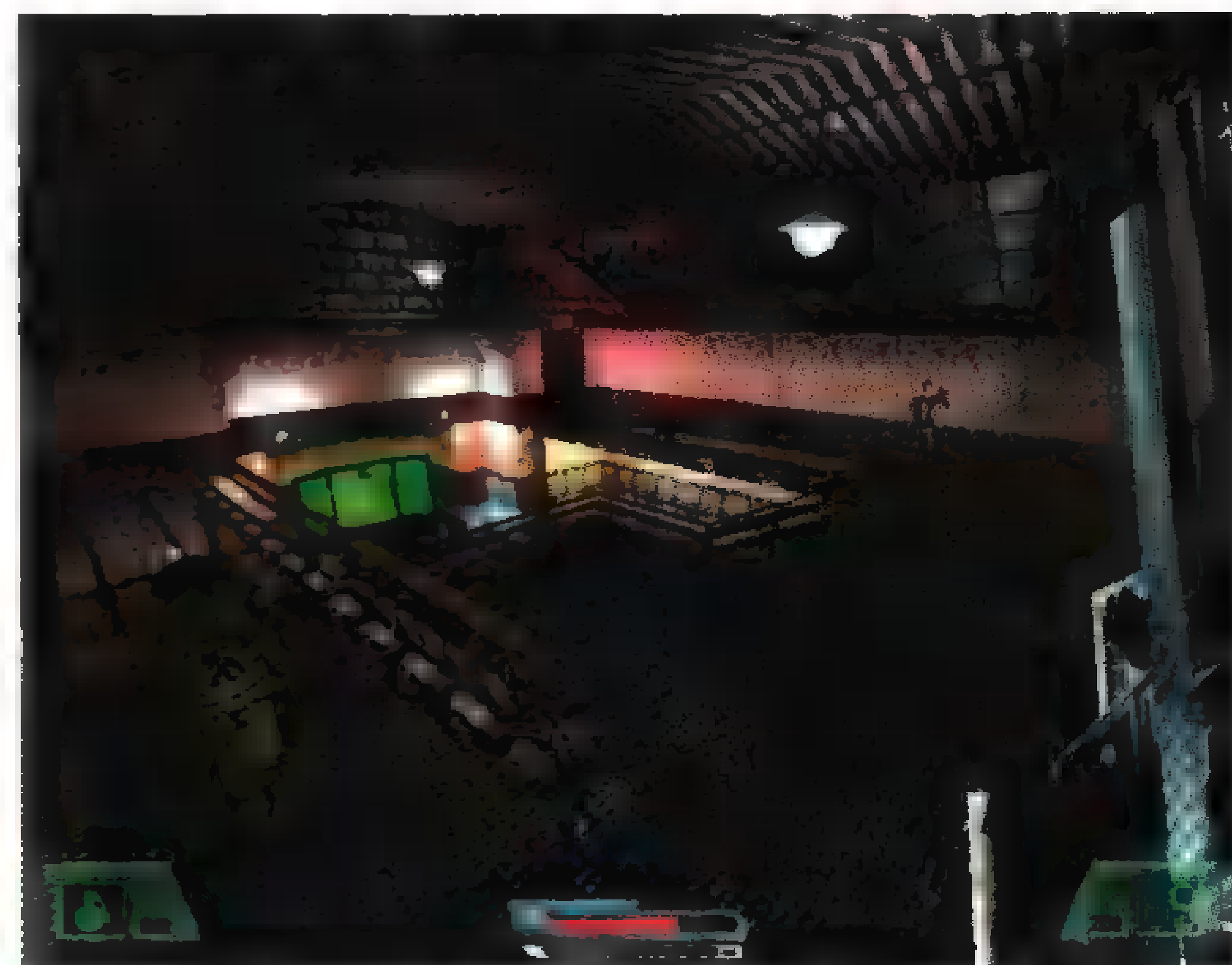
- Gdy w kościele wybuchnie ogień, udaj się na lewo, by rozwalić pojedynczego żołnierza. Wejdź do kościoła i przez dziurę w ścianie udaj się na lewo.

- W pierwszej kolejności rozwal kolesia z shotgunem, a następnie snajpera (najlepiej za pomocą snajperki i jej zoomownika) kampującego na ostatnim piętrze. Za murem skręć w prawo, rozwal dwóch przeciwników i skocz na szynę

- Wąskie przejście po lewej stronie doprowadzi Cię do dalszej części miasta. Idź do przodu. Przed zakrętem zatrzymają się i przygotuj na walkę z czterema przeciwnikami (możesz ułatwić sobie walkę używając Flash bombs). Za następnym zakrętem także czają się przeciwnicy, więc bądź ostrożny.

- Idź do przejścia, wewnątrz rozwal żołnierzy i udaj się w głąb. Za zakrętem czeka na Ciebie dwóch przeciwników ukrywających się za bunkrem oraz kolejnych dwóch, którzy po chwili wyjdą z ukrycia (za Tobą). Po „wyczyszczeniu terenu" otwórz drzwi po prawej stronie na końcu korytarza. Aha... i nie zapomnij o granatach oraz apteczce znajdujących się za skrzynkami.

- Na zewnątrz znajdziesz kilka par schodów oraz



snajpera na jednej z nich. Sprzątnij go (denat zostawi po sobie zbroję). Idź do schodów i otwórz drzwi. Walcz, aż dojdziesz do kolejnych drzwi (najpierw natkniesz się na drabinę i kilka schodków).

- Za drzwiami czeka na Ciebie ciężka konfrontacja z kilkoma przeciwnikami, trzech z nich będzie strzelać z okien. Kill'em all! Gdy dojdziesz do mostku i zauważysz czołg, lepiej ukryj się na moment. Celny strzał z działa czołgu zniszczy część mostu, co utoruje Ci drogę do dalszej rozgrywki.

- Podejdź do rozwalonej części mostu, stań przy krawędzi i skocz na rurę wystającą z budynku. Gdy Ci się to uda, kucnij i przeczołgaj się przez nią. Podążaj w stronę drabinki. Wewnątrz czeka Cię walka z kilkoma żołnierzami.

- Idź przez korytarz (na końcu pomieszczenia po lewej) zabijając po drodze przeciwników, aż wyjdziesz na zewnątrz (znajduje się tam ciężarówa). Czeka Cię mała wojenka z kilkoma żołnierzykami. Po lewej stronie za murem znajdują się drzwi. Po drugiej stronie, w pierwszej kolejności załatw snajpera ukrywającego się w wieży. Dopiero potem zejdź na dół i rozpraw się z pozostałymi przeciwnikami.

- Przejdź przez dziurę w ścianie i otwórz zielone drzwi po prawej - znajdziesz tam zbroję i apteczkę. Wróć się i we wnęce skocz na belki (opierające się na ciężarówce). Rozwal okienko znajdujące się po prawej stronie na rogu.

- Teraz wystarczy pozbyć się wszystkich przeciwników w tym pomieszczeniu i obejrzeć filmik kończący level drugi misji trzeciej.

Niestety, tylko na tyle pozwoliła objętość tekstu. W następnym miesiącu poznacie dalsze koleje losu Johna Mullinsa. Zatem „stay toon"!

FRAGGING MAESTRO!





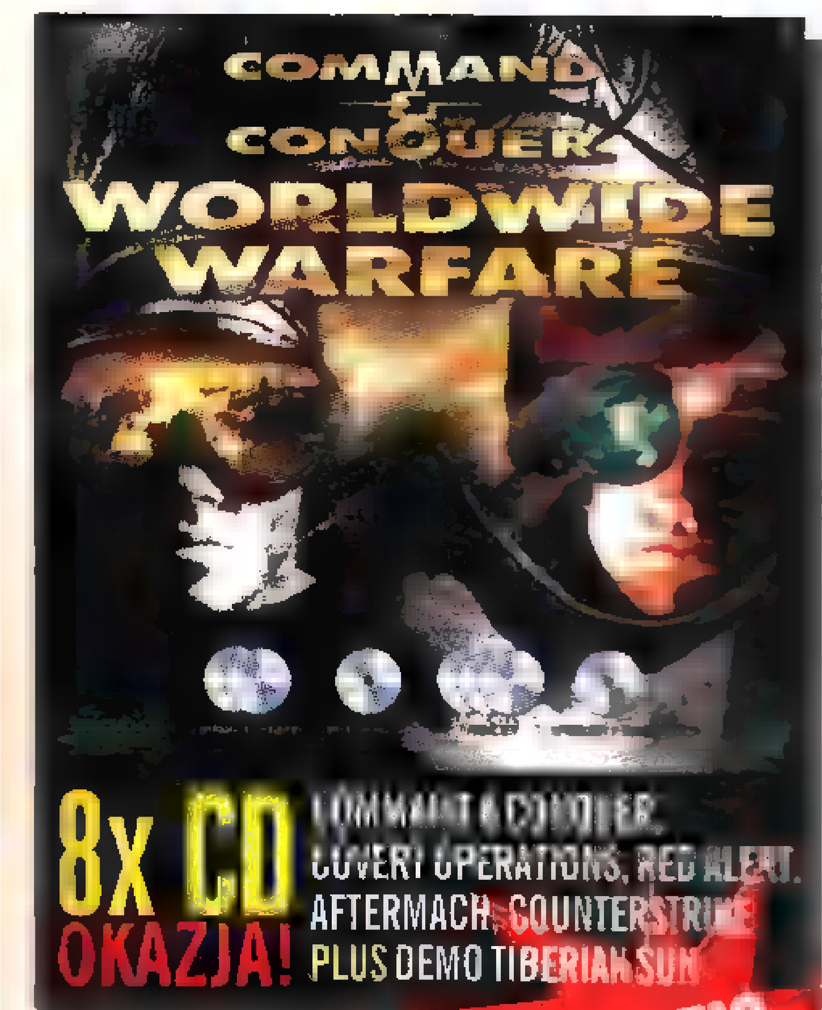
Z całą pewnością nie jest to program z gatunku „zapłacz i wybacz". Proponujemy tytuł „z kamerą wśród zwierząt".



PROMOCJA PRENUMERATY

*Każdy kto do 25. czerwca zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **30 zamieszczonych** tutaj gier.*

DALSZY CIĄG OFERTY



WORLDWIDE WAR...



NFS: PORSCHE 2...



SHOGUN PL
TERMIN REALIZACJI CZERWIEC



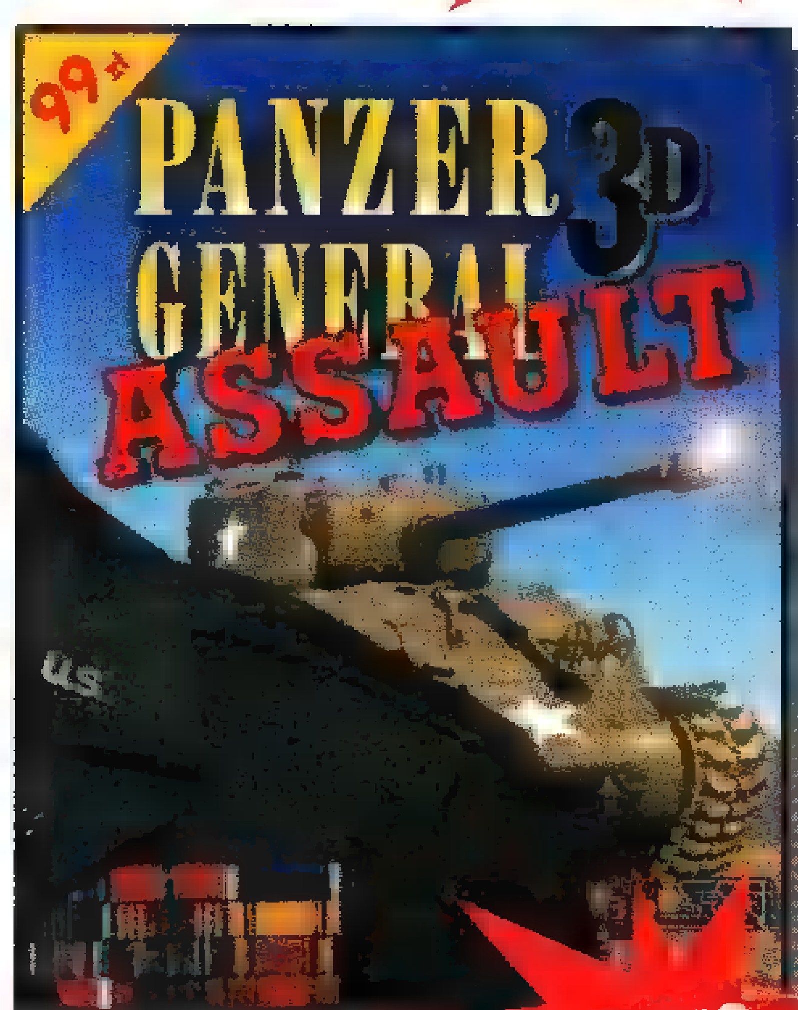
WARLORDS: BAT...
TERMIN REALIZACJI CZERWIEC



FLANKER 2.0



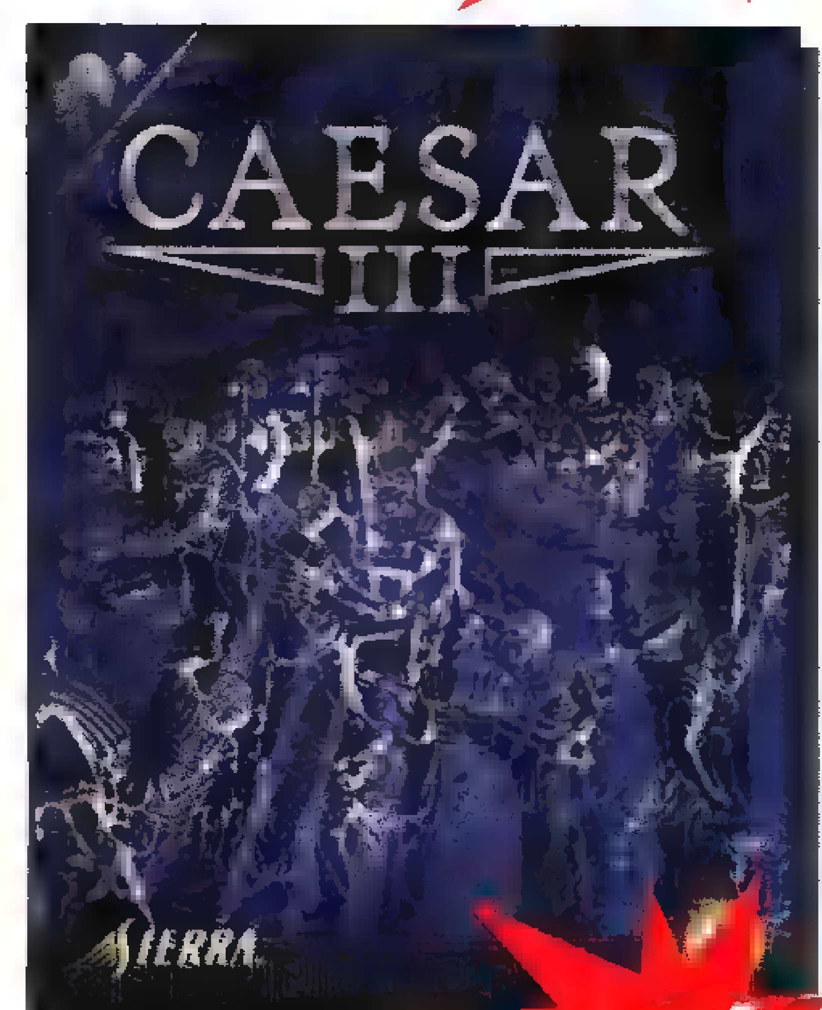
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
WYMAGA: HALF-LIFE



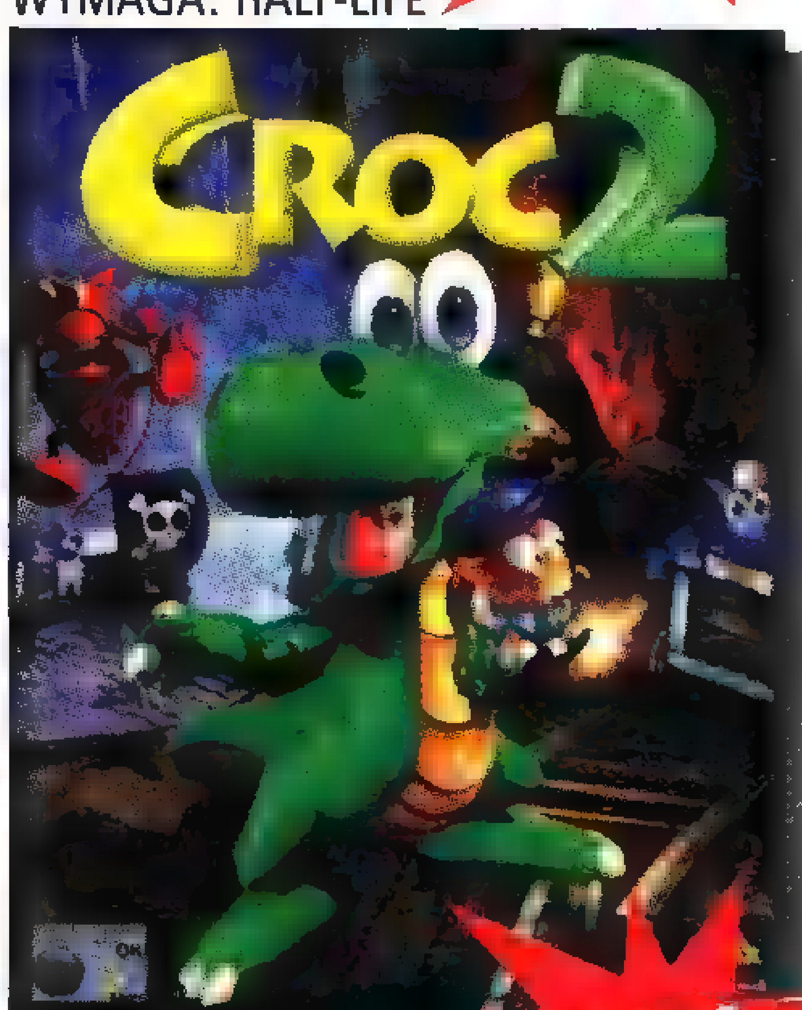
PANZER GENERAL...



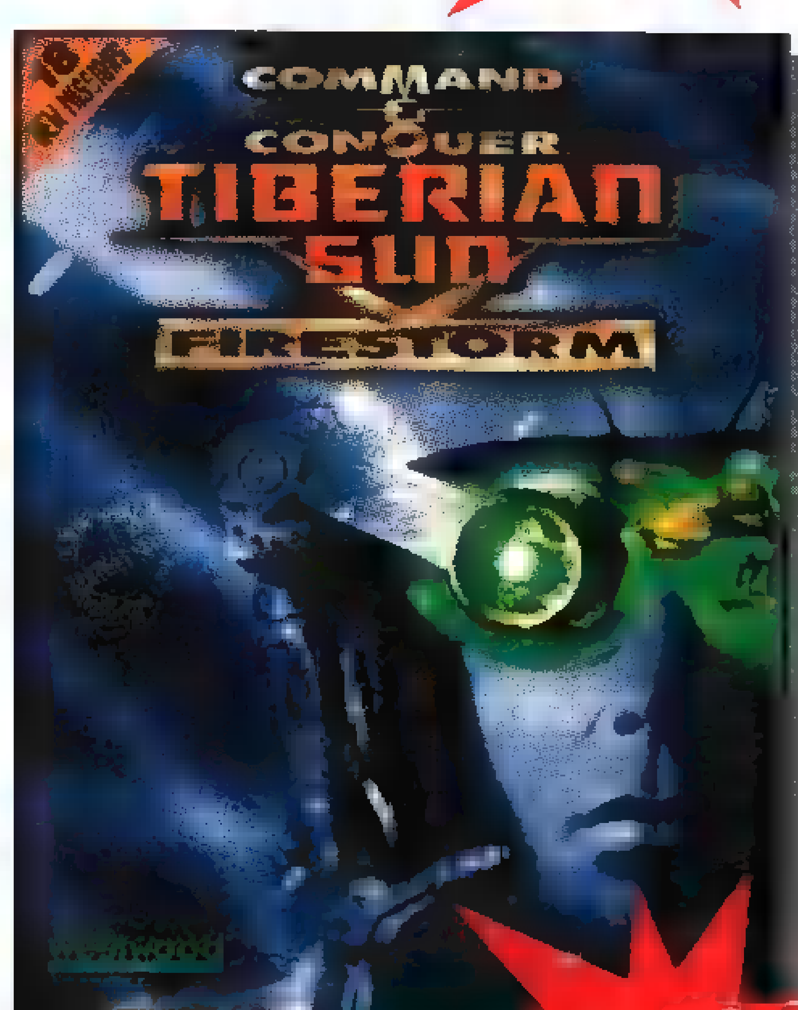
PRINCE OF PERS...



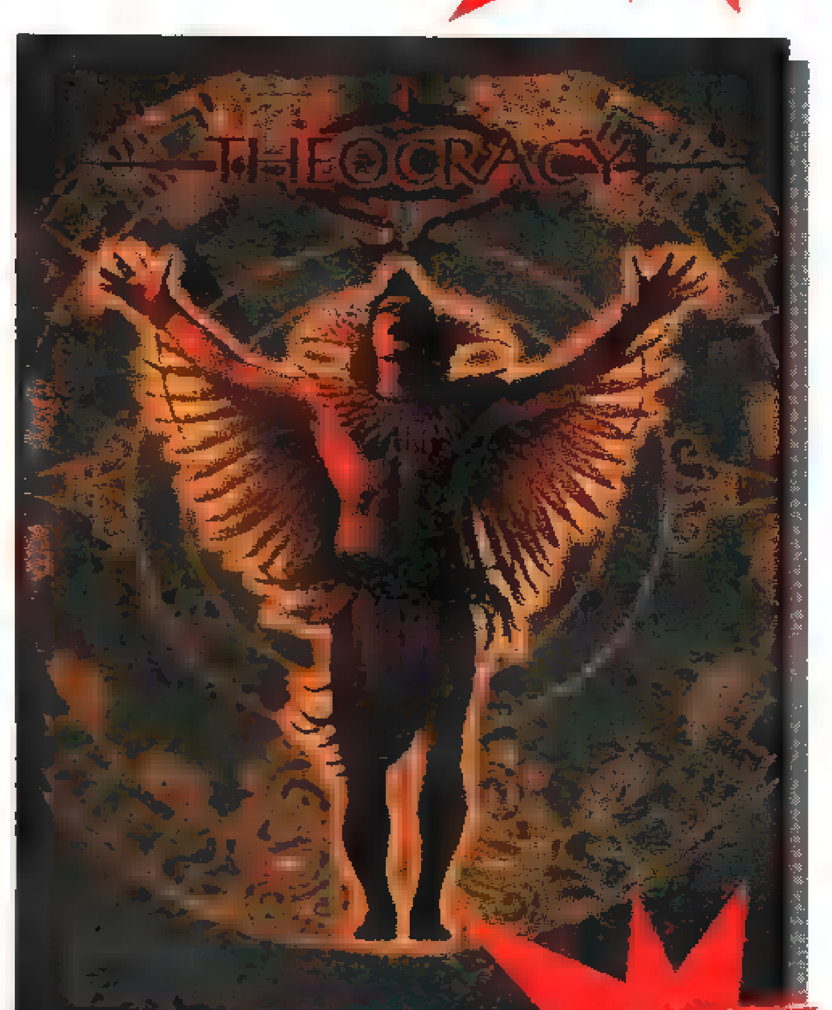
CAESAR III



CROC 2



C&C: FIRESTORM
UWAGA! WYMAGA C&C: TIBERIAN SUN

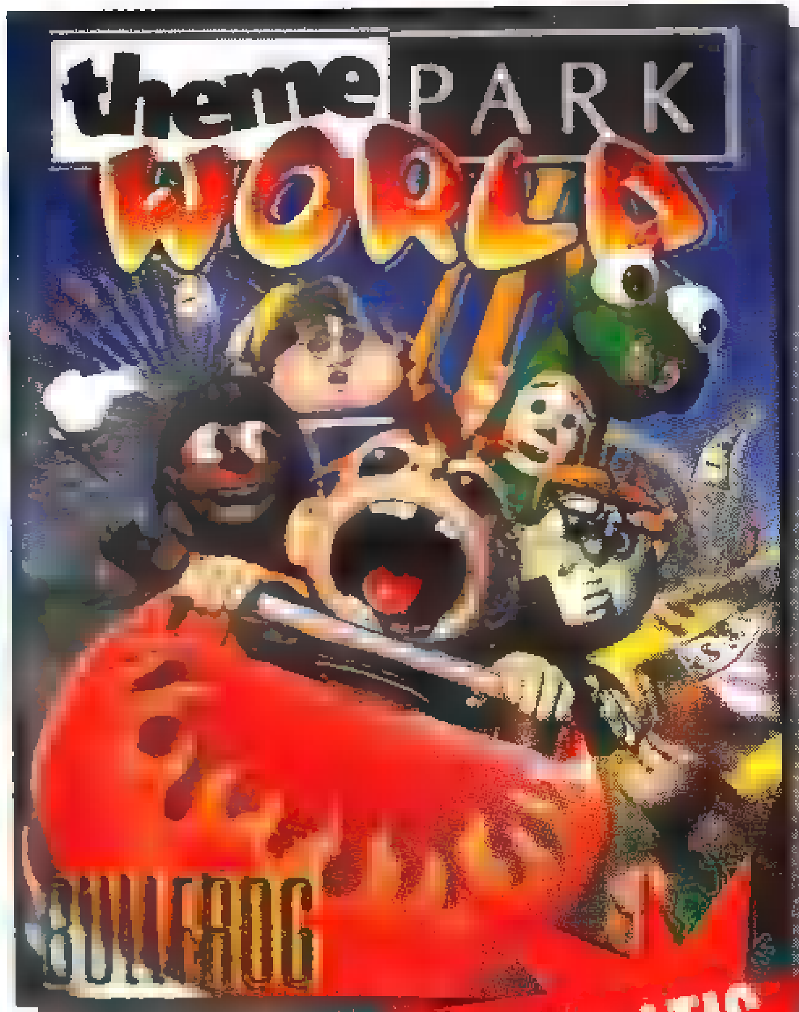


THEOCRACY PL

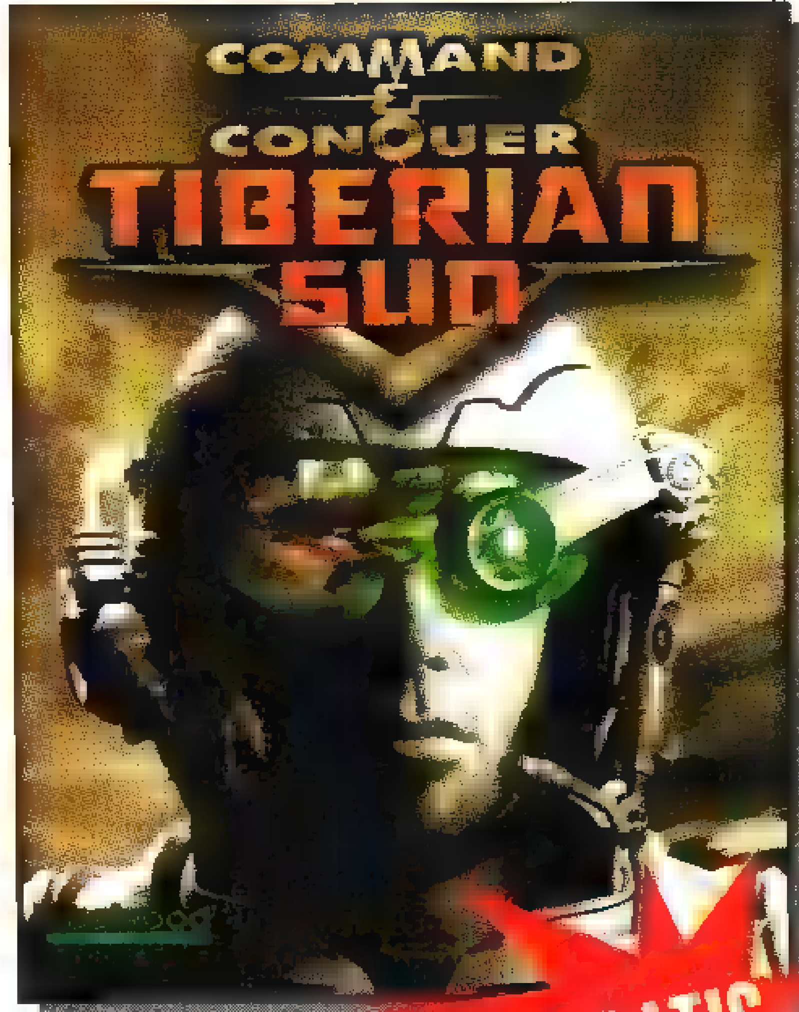
Jak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą — 139,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem na: **reklamacje@cgs.com.pl***

PROMOCJA PRENU

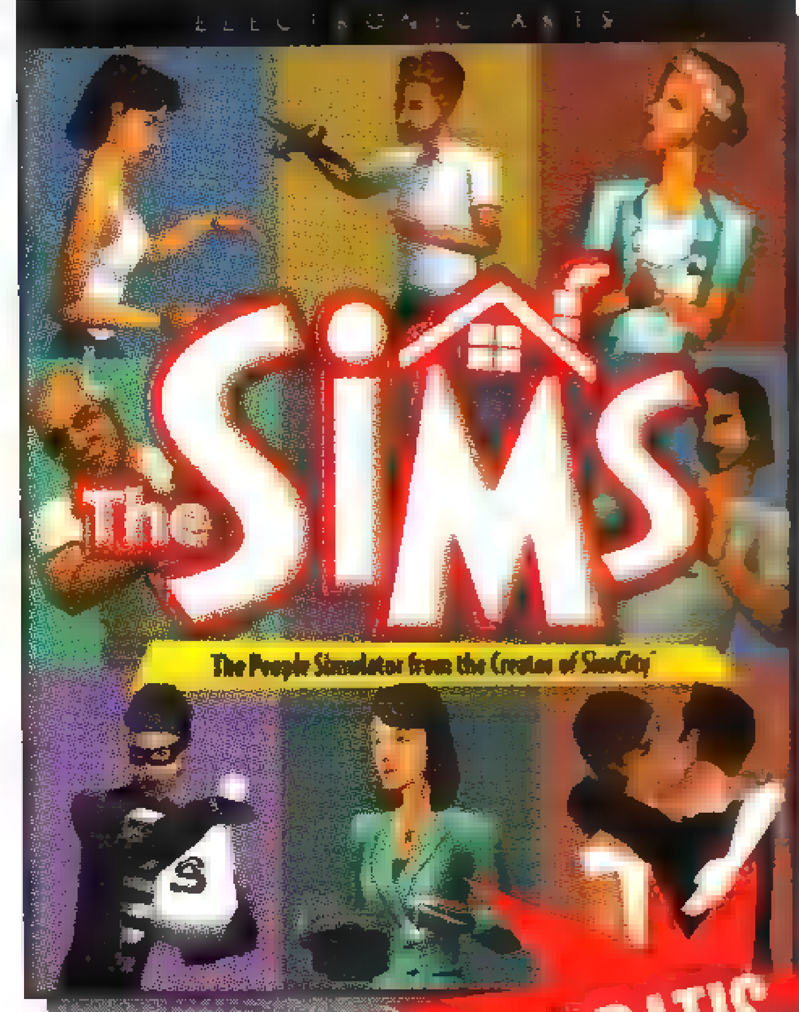
Każdy kto do 25. czerwca zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę** komputerową! Możesz wybrać jeden dowolny tytuł z **30 zamieszczonych** tutaj gier.



THEME PARK WOR



TIBERIAN SUN



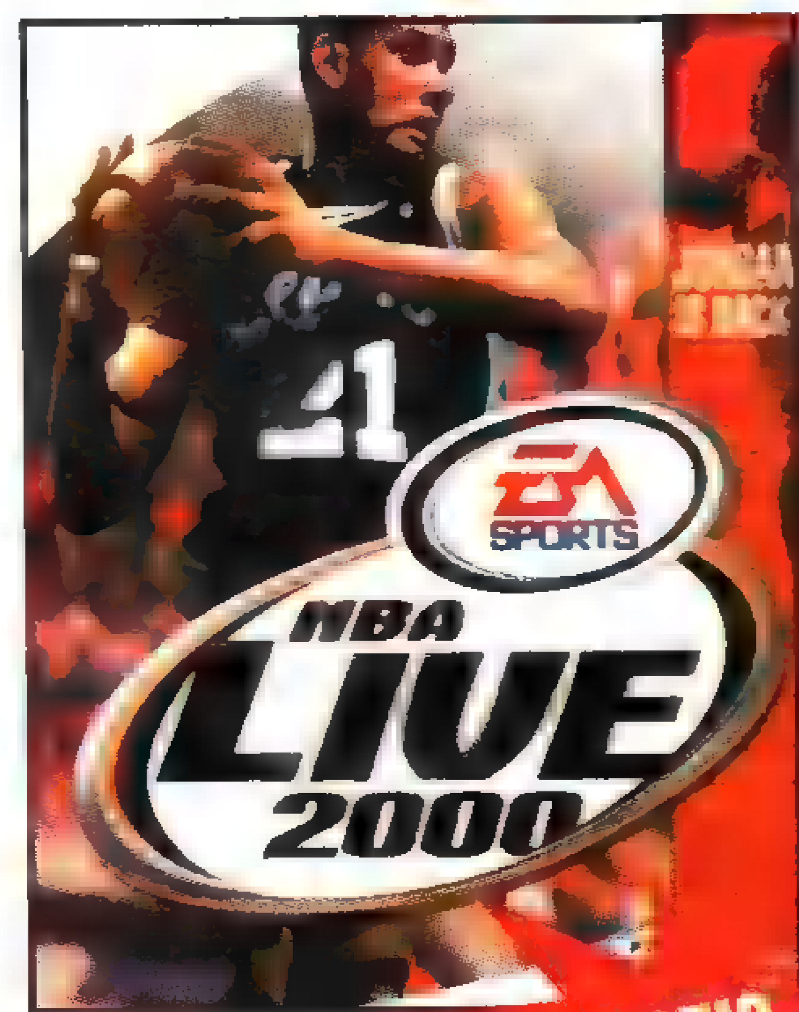
THE SIMS PL



THIEF 2



CM SEZON 99/0



NBA LIVE 2000



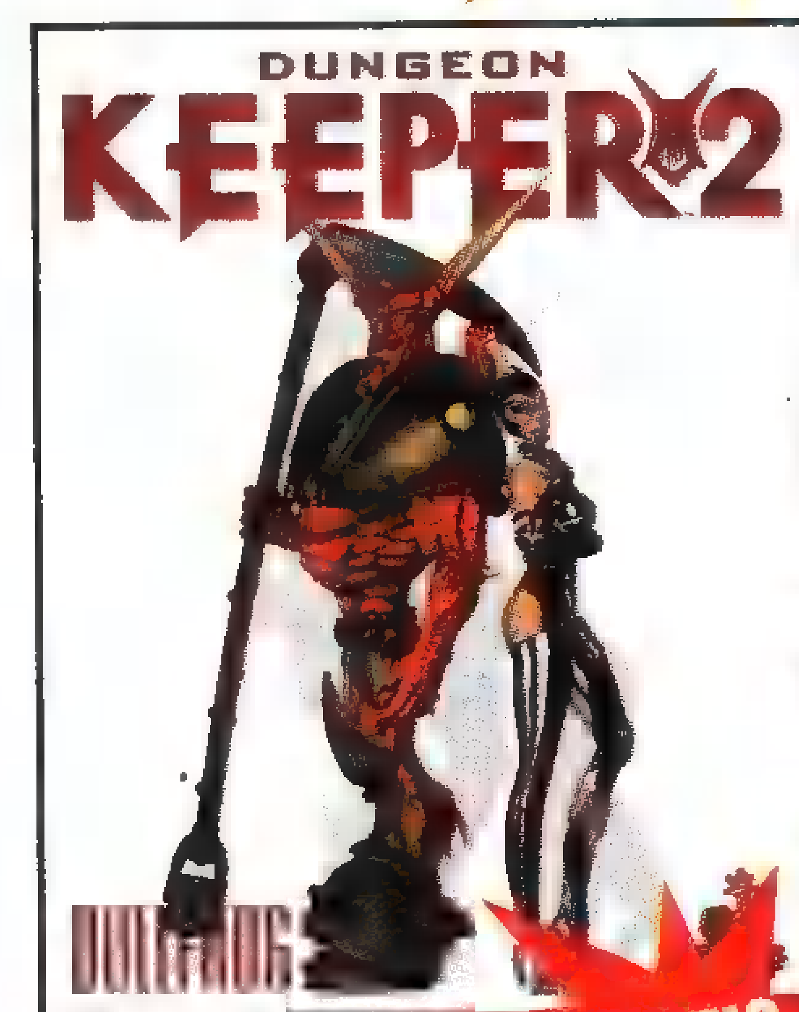
EURO 2000



NOX



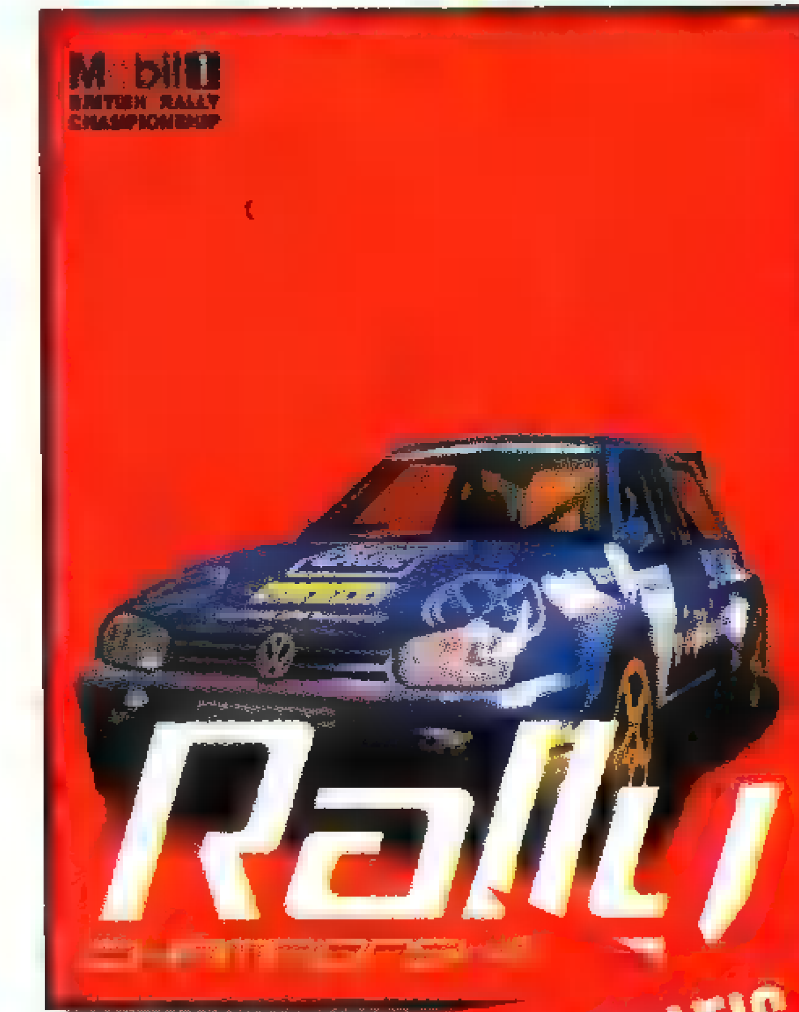
HEROES M&M 3



DUNGEON KEEPE



BALDUR'S GATE



RALLY CHAMPIO

Jak zamawiać. Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego obok blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry w przypadku wyboru opcji z grą – 139,00 zł. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. półroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 35 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem na: **reklamacje@cgs.com.pl**

MERATY!

WYBIERZ GRĘ

TOMB RAIDER 4 GRATIS

FINAL FANTASY VIII GRATIS

MAJESTY PL GRATIS

TZAR GRATIS

FAUST GRATIS

UEFA CHAMPIONS LEAGUE GRATIS

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 25.06.00

NIE PRZEGAP! GRA CZEKA NA CIEBIE!

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto ....

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 5/00	5.50 zł	GK 4/00	5.50 zł	GK 3/00	5.50 zł
GK CD 5/00	11.95 zł	GK CD 4/00	11.95 zł	GK CD 3/00	11.95 zł



GK 2/00	5.50 zł	GK 1/00	5.50 zł	GK 12/99	4.99 zł
GK CD 2/00	11.95 zł	GK CD 1/00	9.95 zł	GK CD 12/99	9.95 zł



GK 11/99	4.99 zł	GK 10/99	4.99 zł	GK 9/99	4.99 zł
GK CD 11/99	9.95 zł	GK CD 10/99	9.95 zł	GK CD 9/99	9.95 zł



GK 8/99	4.99 zł	GK 7/99	4.99 zł	GK 6/99	4.99 zł
GK CD 8/99	9.95 zł	GK CD 7/99	9.95 zł	GK CD 6/99	9.95 zł

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ______ **sierpień** ______ / 2000

□ 6 numerów z CD 59.70
□ 6 numerów bez CD 33.00
□ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra 139.00
wybieram grę ______

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ______ **sierpień** ______ / 2000

□ 6 numerów z CD 59.70
□ 6 numerów bez CD 33.00
□ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra 139.00
wybieram grę ______

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ______ **sierpień** ______ / 2000

□ 6 numerów z CD 59.70
□ 6 numerów bez CD 33.00
□ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra 139.00
wybieram grę ______

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru ______ **sierpień** ______ / 2000

□ 6 numerów z CD 59.70
□ 6 numerów bez CD 33.00
□ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

□ 12 numerów z CD + pełna gra 139.00
wybieram grę ______

WYSYŁKA GRATIS

□ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSATION.

KAŻDY NUMER POŚWIĘCONY JEST WYBRANEMU GATUNKOWI GIER.

WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI ORAZ KSIĄŻKĘ Z ROZWIĄZANIAMI.







POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!



MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.

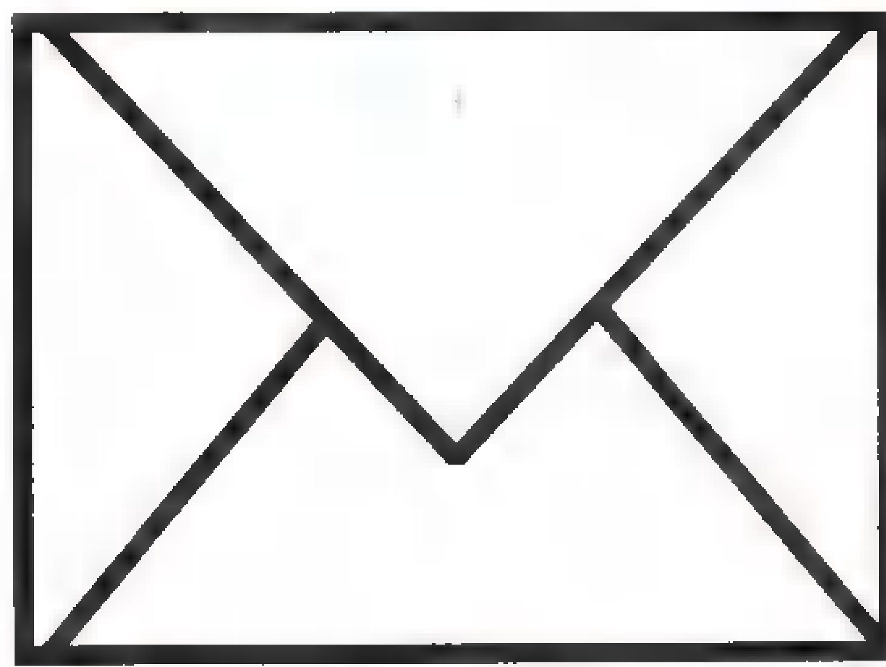


DODATKOWO ZAWIERA PEŁNOFORMATOWĄ KSIĘGĘ KODÓW. 196 STRON!!!

WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ C
COMPUT GRAPHIC STUDIO

LISTY



Wreszcie! Tylko tyle wydarło się z naszych piersi, gdy na wody rodzimego rynku spłynęła tak długo oczekiwana edycja Gier Komputerowych!

JAGD52



Wszystko, co chcielibyście wiedzieć o...

Mowa rzecz jasna o DVD, które dołączone do oddzielnej edycji naszego miesięcznika będzie pełniło swoistą nowinkę na rynku multimediów. Oczywiście stwierdzenie, iż jesteśmy pierwsi, jedyni etc. byłoby tylko czczą propagandą, a tej zwykliśmy nie uprawiać. Amen!

Faktem jest, że oto po raz pierwszy w historii naszego rynku miesięcznik o grach jest w stanie zaoferować swoim Czytelnikom znacznie więcej, niż czynił to dotychczas klasyczny tandem: gazeta plus cedek. Ba, nawet więcej niż dwa. Teraz macie na płycie DVD prawie pięć GIGA najświeższych materiałów. Chyba nawet najwięksi malkontenci muszą przyznać, że jest się czym pochwalić. Mamy nadzieję, że ten ciekawy eksperyment zamieni się niebawem w comiesięczny zwyczaj. Jak zapewne zdążyliście już zauważyć przytyło i nasze pisemko - poniższy numer ma okrąglutkie sto stron. To także jedna z tych rzeczy, do jakich chcielibyśmy Was przyzwyczaić. Mamy nadzieję, że się uda!

„Z pewną przykrością muszę stwierdzić, że dział Porad z numeru na numer traci na objętości. Ja po prostu KOCHAM SOLKI!!! Please, zróbcie coś z tym, bo zawsze byliście jednym z najlepszych dostawców świeżego stuffu. Serdeczne greetze dla Barona, Jagda i Luśka!".

Kamil Werszcz, Białystok

Dzięki za ciepłe słowo. Dział Porad nie jest w GK traktowany po macoszemu, ale obecnie wszystkie siły pracujące nad nim zostały zaprzęgnięte do nowego projektu, który za moment powinien ujrzeć światło dzienne. Na razie jednak trzymamy gęby na kłódkę, bo WRÓG CZYHA! W GK zawsze znajdziecie opisy do najnowszych hiciorów, jednak tego typu gazeta pełni funkcję wybitnie informacyjną. Zrobimy wszystko, by Wam zrekompensować te „straty". Mamy nadzieję, że docenicie nasze wysiłki!

„Mam problem z moim pokładowym dopalaczem. Zakupiłem od znajomka stare, ale nadające się jeszcze do czegoś Voodoo. Po instalacji karty Windoza potrafi się zawiesić (robi to dość często) i wyskakują jakieś błędy związane z Direct X. Przedtem miałem TNT 1, którego pozbyłem się z powodów znanych każdemu posiadaczowi tej karty - na placach jednej ręki można było policzyć gry, przy których funkcjonował ten „wynalazek"..."

Robert Guraj, Zabrze

Po pierwsze, nie piszesz, jaki dokładnie masz problem. Te dane to za mało, ale postanowiłem trochę pomordować ten temat ze względu na dużą ilość starych dopałek, które obecnie może kupić początkujący posiadacz peceta. Streńka TNT ma pewien feler, na którym wyłożyło się sporo jej posiadaczy. Najlepiej po jej wyjęciu z kompa, a przed zainstalowaniem nowej karty, całkowicie przeinstalować Windows. Wiem, że to zabrzmi radykalnie, ale pierwociny produktów nVidii nie posiadały najlepszych uninstalatorów, a to, co czyniły z plikami od DirectX, woła o pomstę do nieba. Na szczęście najnowsze karty z układem tej firmy nie mają już tego feleru. Bardzo wyraźnie widać podobne niedoróbki po sprzedawalności kart TNT, na której poważnie się odbiła nie tylko niefrasobliwość producenta ale i brak współpracy z producentami softu. Gdy tego typu problemy zostały rozwiązane nVidia poważnie zagroziła dominacji 3Dfx-a.

I jeszcze przypomnienie mojego adresu e-mailowego. Oto on: **rwawrzyniak@cgs.com.pl**. Listy, uwagi, datki i inne proszę kierować właśnie tam, macie wówczas pewność, że wpadną w najbardziej niepowo... ekchem... właściwe ręce!

SKRÓTY

„Miała być płyta DVD i co...?"
I jest, mein Herr!

„Będzie można pograć w czterech chłopa w „Q3" na jednym kompie?"
A masz 39 calowy monitor?

„Kiedy wreszcie ogłosicie wyniki Ankiety?"
Gdy Hot nauczy się obsługiwać Excela.

„Jaki jest Wasz etatowy redakcyjny konfig?"
Krzesło, ławka, sterty gazet, niedopita kawa sprzed tygodnia... a i jeszcze pecet.

KONKURS KLAPS

Nu, utu jestem! Wreszcie wykopałem mojego redakcyjnego hadeka spod zwałów korespondencji od Was. Tym razem na pierwszy ogień poszły rzeczy z archiwum. Zwycięzcami zostają... (fanfary!)... Krzysztof Świrkosz i Kamil Kałuża! Greetz!



Fundator nagród: IM GROUP tel. (0-22) 642 27 66



Directors cut z serialu „Miami Vice"?

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**



NA WESOŁO

Czerwcowa edycja GK, jak co roku jest znakiem zbliżającego się końca roku szkolnego. Mam nadzieję, że poniższe kawałki pozwolą Wam go bezstresowo doczekać!

Wasz HOT





Dziś dowcipy nadesłał **Zdzisław Rogalski z Zamościa:**

■ Do hotelu w Związku Radzieckim późną porą przybył podróżny:
- Poproszę o pokój na jedną noc.
- Niestety, mamy tylko wolne jedno miejsce w pokoju pięcioosobowym.
- Może być, w końcu to tylko jedna noc - odpowiedział podróżny i pomaszerował do wskazanego pokoju.
Ułożył się wygodnie i zamierzał zasnąć, ale współtowarzysze grali w brydża, opowiadali sobie kawały i co chwila wybuchali głośnym śmiechem. Podróżny ubrał się i zszedł do recepcji:
- Poproszę 5 herbat na górę za jakieś 10 minut.
Wrócił do pokoju i mówi:
- Panowie tak swobodnie opowiadacie sobie dowcipy, a przecież tutaj może być założony podsłuch.
- Co pan! W hotelu?
- Możemy to łatwo sprawdzić - panie kapitanie! Poproszę 5 herbat pod nr 14.
Rzeczywiście, w tym momencie przynoszą herbatę. Współtowarzysze z lekką obawą kładą się spać. Rano podróżny wstaje i widzi, że prócz niego w pokoju nie ma nikogo. Schodzi do recepcji:
- Co się stało z moimi współlokatorami?
- Rano zabrała ich milicja
- A mnie dlaczego nie zabrali?
- Bo kapitanowi spodobał się ten dowcip z herbatą.

■ W lesie spacerują dwaj wieśniacy:
- Wania, smotri kakoj haroszyj i wielikij grib!
- Gdje?
- Wot tam, nad wajskowoj bazoj.

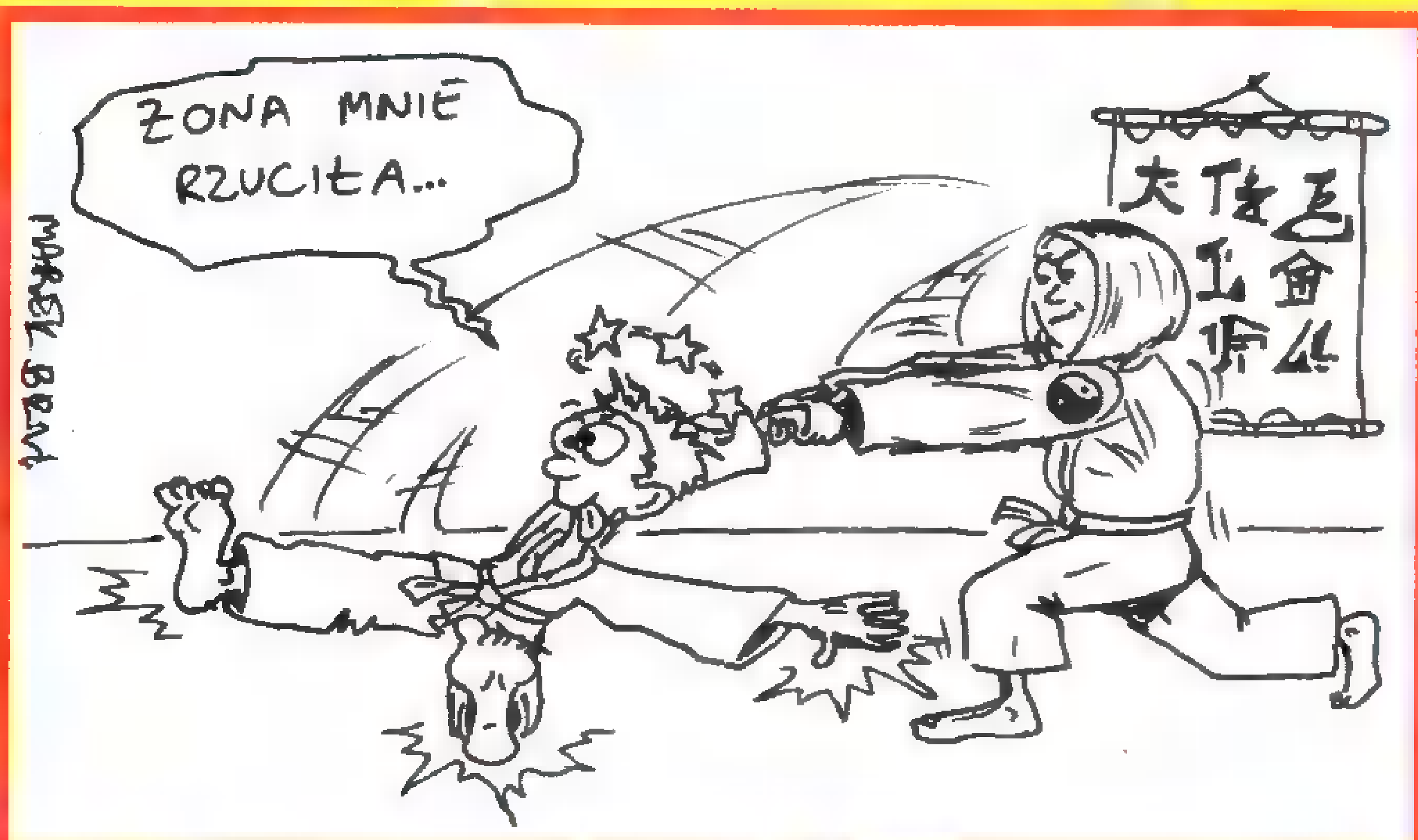
■ Pasażerka w autobusie przeprasza siedzącego obok niej staruszka:
- Tak mi przykro, że usiadłam na pańskich okularach...
- Nic nie szkodzi - odpowiada uprzejmie staruszek - moje okulary nie takie rzeczy widziały...

■ Matematyk i fizyk zgodzili się na eksperyment psychologiczny. Matematyka posadzono na krześle w wielkim pustym pokoju. Na drugim końcu tegoż pomieszczenia, na łóżku położyła się piękna rozebrana kobieta. Psycholog objaśnia:
- Musisz pozostać siedząc na krześle. Co pięć minut będę przesuwał krzesło do połowy odległości, jaka dzieli je od łóżka przed przesunięciem.
Matematyk patrzy na psychologa pełen dezaprobaty.
- Co? W ten sposób nigdy krzesło nie zostanie dosunięte do łóżka!
Następnie wstał i wybiegł z pokoju. Psycholog zanotował coś w swoim dzienniku i poprosił fizyka. Wyjaśnił to samo fizykowi, a temu oczy się zaświeciły i podniecił się bardzo.
- Nie zdajesz sobie sprawy, ze jeśli będę przesuwał krzesło zgodnie z tą regułą, to nigdy nie dosunę go do łóżka? - zapytał psycholog.
- Oczywiście! - odpowiedział fizyk. - Ale w ten sposób krzesło zostanie dosunięte dostatecznie blisko pod względem praktycznym!

■ U Ruskich:
Przychodzi Wania do baru i zamawia piwo. Kelnerka przynosi i stawia na podstawce. Za jakiś czas Wania zamawia jeszcze jedno. Ponieważ podstawka zniknęła, to kelnerka przyniosła nową. Przy trzecim piwie kelnerka się wkurzyła i nie przyniosła podstawki. Wania zdziwiony:
- A waflia niet???

■ Przed wyruszeniem w drogę z kieleckiego dworca autobusowego, kierowca wstał z siedzenia i zwracając się do pasażerów, oświadczył:
- Dzień dobry państwu, jestem pracownikiem Oddziału PKS w Skarżysku, prowadzę samochód przyspieszony na trasie Kielce-Radom, po piętnastu minutach jazdy temperatura wewnątrz pojazdu osiągnie 20 stopni C, życzę państwu przyjemnej podróży.
Po tej sympatycznej, lecz niecodziennej zapowiedzi, z tyłu autobusu, gdzie siedziało dwóch nieco zawianych obywateli, ozwało się tubalnie:
- Rany boskie, Gienek, myśmy wsiedli do samolotu!

■ Na Dworcu Centralnym przy odkrytym automacie telefonicznym stoi facet, trzyma słuchawkę przy uchu i milczy. Stoi długo, za nim zebrała się już spora kolejka spragnionych telefonowania. Wreszcie jakaś kobieta go szturcha:
- Panie, niech pan już zwolni ten automat! Przecież pan już pół godziny trzyma słuchawkę i jeszcze ani słowa pan nie powiedział!
- Bo ja dzwonię do swojej teściowej, proszę pani - odpowiada zaczepiony.



NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Zdzisław Rogalski
- Marek Bruź

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

tworzenie grafiki ▸ cyfrowa obróbka obrazu ▸ kompozycja ▸ efekty specjalne ▸ 3d ▸ www

ISSN 1507-6075 INDEX 355704 NR 5/00 CENA 19,99 zł

edycja polska

computer arts

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC

VTR
Jak to się robi w Soho – profesjonalna post-produkcja

Kolor doskonały
Opis standardu ICC – powszechnego systemu zarządzania kolorem

Konkurs firmy Multimedia Vision
Skaner do wygrania

MicroGDS
Recenzja profesjonalnej, CAD-owskiej aplikacji

Adobe InDesign
50 porad ułatwiających pracę z tym programem DTP

Sekrety WWW
Nowy dział traktujący o tematyce stron www

Wielkie monitory
Szukasz większego okna na świat? Przetestowaliśmy osiem z nich...

computer arts interactive
dysk 11 PC/Mac maj 2000

Pełne wersje komercyjne!

NetObjects Fusion 2 (Tylko PC) – Profesjonalny edytor stron WWW z interfejsem w stylu aplikacji DTP

Satori PhotoXL 2 (Tylko PC) – Poznaj możliwości edycyjne tej nowej aplikacji do grafiki bitmapowej.

FreeHand 9 (Dual) – Demo najnowszej wersji aplikacji wektorowej Macromedii.

Fonty (Dual) – Pięć darmowych czcionek od firmy Fontmonster.

Demo: Photoshop 5.5 (Dual) ▸ NetObjects Fusion 5 (Tylko PC) ▸ VideoWave III (Tylko PC) ▸ WireFusion (Tylko PC) ▸ InDesign (Dual) ▸ Plus: Pomocne programiki i ...

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowych superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.



PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.

konkurs internetowy

www.inetcom.pl

i.net awards

Kategorie konkursu:

- Best Private Website
- Best Company Website
- Best Software
- Best Shop
- Best Library
- Best Graphical Solutions
- Best Web Service
- Best Game for a Net Playing
- Best www.music
- Best Internet Provider
- Best WAP
- Best Internet Gallery
- Best Information Site

Polska eVent management


BUSINESSMAN

Gry Komputerowe

Polish Business News
computer arts
ENTER PL